2004年日本销量最高的掌机软件大排名，掌机游戏大统计！

电子天下 掌机迷 POCKET GAMER

2005/02
VOL.28
零售价：9.80元
每月1/15日发售

赠品1 DS新作触摸耀西独家珍贵彩贴





赠品2 精彩光盘影像

抽取三大流行掌机 百件礼品等你拿



特别专题

掌机中的幽游白书

NDS国产周边彻底扫描

火速攻略

三国志英杰传
三国志孔明传

侦探神宫寺三郎 白影少女
研修医 天堂独太/冒险王比特
超级机器人大战OG2

ISSN 1672-8866



国内统一刊号：CN15-1225/J

电子天下 掌机迷 POCKET GAMER

大抽奖

看着一台台的奖品从编辑部包裹好发出去，编者一时静下来思考，我们发出去的PSP和NDS,或者是小神游SP,当你收到这些珍贵的奖品后，你的第一感觉是什么呢？你的表情又会是什么样子呢？作为亲手在成山的回函卡中抽取中奖者的人，在替他们高兴的时候,也希望可以与他们一起分享这些快乐。因此，《电子天下·掌机迷》希望那些拿到奖品的读者朋友,不妨把你的喜悦通过照片、信件或电子邮件的方式发送给我们，让在这里没日没夜辛勤工作的小编能够感受到你此时此刻的兴奋与幸福。当然,希望我们的所有读者能够一起替你们高兴,并在这里得到好运。

1 PSP掌机 1名



SONY最新推出的掌上游戏机，引发了全球抢购，即便日本也是一机难求。《电子天下·掌机迷》第一时间送出，千万不要错过啦！这可是一款集大成的掌机哦！

2 NDS掌机 2名



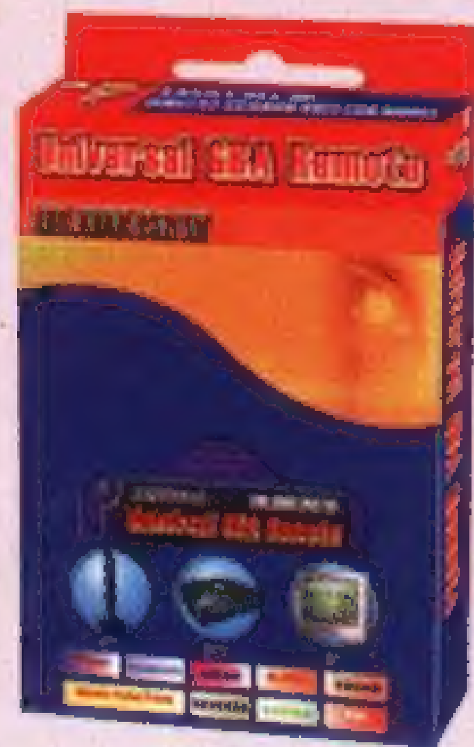
任天堂推出的全新“异质”掌机，拥有双屏幕并且提供触摸屏功能，让你体验到完全不同的游戏方式与乐趣。本期将有两名幸运读者得到这款设计新颖别致的娱乐设备。

3 小神游SP 12名



神游公司针对中国市场正式引进的行货GBASP掌机，是目前全球主流机型，游戏数量众多类型丰富，得到小神游就可掌握最流行的娱乐方式，本期抽出12台，机会多多。

4 万能遥控器 20名



接驳GBASP，面向XBOX、PS2以及TV，绝对是SP一族们不可缺少的便利周边。本期特别送出20名，有机会得到就不要错过。

5 火影香味钥匙圈 30名



将迷你忍者头带和手套作为装饰的钥匙圈,不仅小巧也相当精制连头带上的木叶标志都作的一丝不差,淡香宜人,30个白拿的机会哦！

6 火影酷黑束口袋 20名



黑色底布和红色的袋绳配以宇智波鼬和樱等人的形象,鲜明的色差对比体现出独特的火影味道。柔软实用,用来装GBA或者NDS也不错。

参加办法: 1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.18的抽奖活动截止时间为2月30日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

VOL.27中奖名单将在下期刊登，敬请留意！

VOL.26 中奖名单大公开



广东广州 韩家彬

山东济宁 李国豪 | 上海福泉 钱佳君







内蒙古	王鹿苑	北京东城	张博严	天津红桥	张磊	广东广州	关文贤
北京朝阳	张宜辰	贵州贵阳	周智权	广西柳州	朱伟林	上海浦东	李成刚
广东汕头	张延铭	江苏苏州	章皓煜	河南许昌	徐赛	陕西西安	周立鹏

G&W挂饰中奖者（共20名）

浙江宁波	陈　健	广西桂林	吴俊杉	上海白丽	廖　勇	广东湛江	孙峤敏
江苏南京	周　斌	河北秦皇岛	刘海洋	河北秦皇岛	杜　磊	江西南昌	周　超
江苏无锡	鲍　锐	辽宁省沈阳	李文思	吉林长春	朴鑫龙	江苏无锡	朱　皓
云南安宁	熊　超	黑龙江	邹德全	安徽安庆	刘时甫	浙江嘉兴	马磊卿
内蒙古	王震宇	广西南宁	何东保	河南郑州	侯思阳	湖北荆州	姚　瑶

精美钥匙扣中奖者（共36名）

福建闽侯	黄江言	广西柳州	杨　敏	贵州贵阳	严　政
辽宁沈阳	闫　锋	重庆高新	段　炼	四川万源	刘　力
河北石家庄	赵政雄	广东佛山	冯金伟	江苏南京	李德杰
湖南长沙	苏琳善	天津河北	郭大鹏	河北秦皇岛	刘弘毅
天津河东	陆冠晨	黑龙江	才宏伟	安徽淮南	方　昕
湖北武汉	邓　刚	江苏苏州	沙茂华	云南昆明	王　睿
上海闸北	陈　宏	湖北武汉	姚　维	湖北武汉	程　乾
河北秦皇岛	孙　超	江苏南通	陈伟杰	江西南昌	郑　璐
上海金山	陈　刚	安徽合肥	王宏宇	湖南衡阳	张泰然
江苏南京	陶　翰	北京海淀	付　强	江西南昌	朱　哲
浙江杭州	陈　春	上海闸北	耿　磊	辽宁大连	陶威民
广东深圳	杨世高	广西梧州	黎　鹏	吉林吉林	荆　心

火影卡片收纳册中奖者（共14名）

内蒙古	张　淦	四川成都	丁　可	广东广州	何绍能
江西九江	赖亮文	上海浦东	郑学范	山东德州	董智全
山西太原	王　磊	湖北武汉	韩太龙	北京石景山	李　锐
福建福州	郑　威	河南武陟	白学啸	辽宁凌源	郭天野
山东潍坊	蔡　鹏	江苏常州	刘晨秋		

买PG，中大奖！祝各位读者好运！下期中奖！

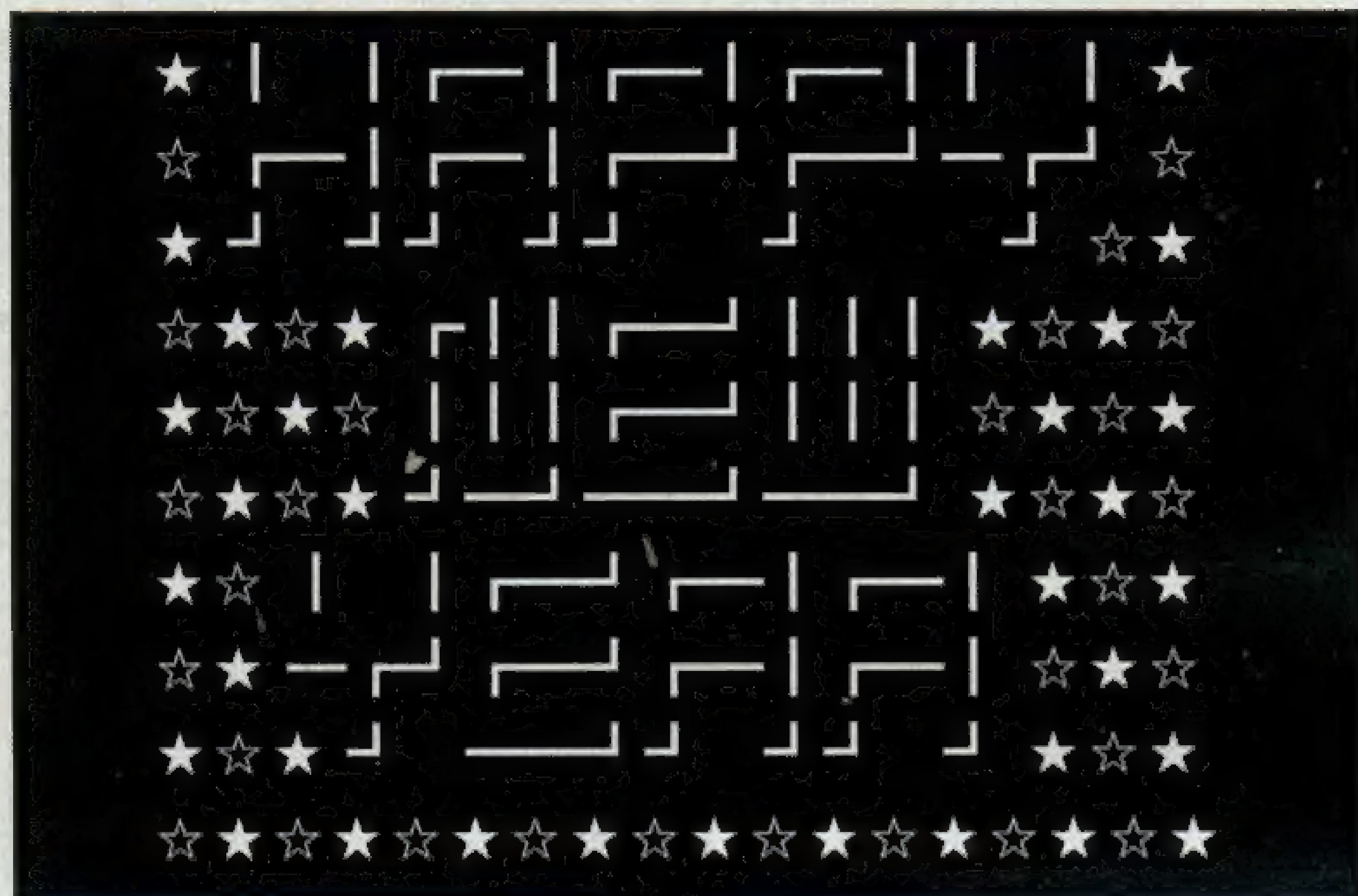
编者手记

EDITOR'S GRUMBLE

～今期的大热语。～

•●● Vol.28 ●••

怪事年年有，今年特别多！编辑小侃为你讲述编辑部的奇闻逸事。



OK，在开始讲述编辑部怪谈前，先按照惯例祝贺一下各位读者在新春佳节节日快乐，接下来欢迎我们这期《电子天下掌机迷》编辑部怪谈主讲人——也就是我，小侃！掌声鼓励……

本来呢，《掌机迷》转生《电子天下掌机迷》后，编辑部秉承“Lady first!”的原则，编者手记开始是应该先由两位女性小编飞月和暗凌写的，但因为暗凌同学到了最后几天又莫名的多出很多莫名的工作（莫名的具体原因不能公布），结果只能由我临时来顶替……不过我保证这期的编者手记将会非常特别哦，依循着以前我常用的逆向操作，要让各位读者旧语新知、目瞪口呆，让同行刮目相看，达到一种登峰造极、炉火纯青、断水断电的地步……我听到有读者开始“啊”了，啊什么啊呀，作为我们忠实的读者你要欢呼，在这个时代要是能被上级通知断水断电正说明我们的工作受到各个方面的重视啊，其实真实情况只是编辑部所在的办公大楼在一段时间里因为莫名的原因而产生间歇性停电而已，结果产生的后果也就是某些编辑辛苦一上午的稿件因突发事件而浮云了——其中也包括我……好在我们都十分敬业，不会因为一件小小的事故而影响到自己的工作，毕竟作为读者急切等待新书到来的那种感受我们小编也是一样的。在这浩瀚的宇宙，因为我们真的不知道什么时候造物主会强制性地对我们个人的生命进行强制性的断水断电，所以只有把握现在……喔呦，不对，不对，这个话题太沉重，回题，回题，我们继续讲编辑部怪谈。

有的读者来信说《电软》有个编辑叫小沛，你叫小侃，两人有什么关系啊？看看，自发生讨论动新雪拉和PG雪人关系后，又因为编辑名字中有相同的字样而引发的读者胡思乱想，看来必须得和各位解释下了！小沛那是名，而我“小侃”那可是个华丽的“姓”啊，而且还是个“复姓”。说起复姓，那可是有典故的，近期出的《三国志孔明传》不知道大家玩了没有，大家知道其中的主人公是谁么？对，就是诸葛亮。可是你知道么，其实啊，诸葛亮本名原来是叫葛亮的，这个经过考证的，大家念来听听，葛亮多难听啊！但人家葛亮聪明啊，他是从山东诸这个地方出来的，于是他想：如果把诸这个地名加上他人名的前面，会不会比较好听点呢？于是就改名叫诸葛亮。呃，来，大家试着跟我念一遍：诸～葛亮！是不是比原来的够力，气派，听起来也比较有威严呢，明显有一种贵族的气息，所以在起跑点就宣布诸葛亮赢了！而且历史上许多名人伟人也是复姓的，例如：公孙龙、司马迁、东方不败、西门吹雪、欧阳无敌、令狐冲、张三丰……我似乎又听到有读者“啊”了，有什么可奇怪的呢，中国地大物博，无奇不有啊！不但有人复姓“张三”、还有叫李四光不就复姓“李四”么，还有复姓王五的“大刀王五”……喔呦，不对，不对，仔细想了一下“大刀王五”其实应该是复姓“大刀”，“小李飞刀”才是复姓“小李”！所以经过了一番解释，终于把“小侃”为什么是复姓解释清楚了，谢谢大家接受灌输——不经意间就受到我温柔的暴力的迫害了！对于实在因为这个问题而困扰的读者，我想到一个办法——只要看到以下的图，就不会因为两个“小”而头疼了，记住他——大魔王夏亚！



文/小侃

电子天下 掌机迷 POCKET GAMER

目录

CONTENTS

VOL. 28 2005 / 2

果敢特报 最热辣最尖端的热点事件

新闻话题 锐的业界&国内热点

新作工房 GBA道&NDS路&PSP业

热血案内 最完美向导&最快速分解

特别策划 2004日版GBA游戏销量盘点

P51
在过去的一年里，众多的掌机游戏陪伴我们共同度过。这些各具特色的游戏在一年里又取得了怎样的成绩呢？让我们共同回顾它们的销量，评说优劣。

极上攻略 最全面最详细的攻略指导

热脑研究 游戏隐藏内容深入分析

封面主题：赛尔达传说



COVER插画／刑天工作室

电子天下・掌机迷

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月1日/15日出版
定价：9.80元

编辑部电话：（010）64472729-402
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

发行部

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告部

广告部主任：佟晨
电话：（010）64472920
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

彼者的主义



你对新一代掌机的看法是：

●PSP炒的太高，NDS机能一般。PSP如果降下点就好了。（倪中凯，16岁）

●NDS价格相对合理，PSP性能虽好但价格过高，对于学生来说太贵了。（陈巍，17）

●因为我是学生，又是任饭，觉得NDS比较适合我。（吕帅，13岁）

●NDS价格适中，PSP难以承受。（周佪，16）

●对于经济收入一般的玩家，价格还是略高。（杨信泽，16）

●PSP的价格把人都吓跑了，还是NDS比较合适。（张泽毅，14岁）

●都太贵了，目前不打算入手。（赵家璧，18岁）

●如果一直保持现在的价格，那我一直拖着，等降价。（范俊，19岁）

●价格越低越好，不过质量要好，稍贵一点也能接受。（张磊，17岁）

●最好能更贴近日本方面原价格。（宋波，16岁）

●为中国的普通玩家和体谅中国当代的经济，消费观念，固然越便宜越好了！不过一个合理的价格应该是1000元～1400元人民币吧。（李仁涛 ）

●NDS实惠，PSP的价格有点过高。（宋波，15岁）

●PSP不关心，NDS主机和软件再降点好。（吕巍，18岁）

目前你对GBA系主机的态度是：

●可选游戏众多，机能虽然微薄，但乐趣无穷。（陈巍，17）

●只要有好的游戏，主机就不会没落。（刘磊磊，20岁）

●长江后浪推前浪，是时间退下历史的舞台了。（刘智，18岁）

●如果后继机用光盘的话，可能拼不过SONY。（赵凡）

●经典游戏多，画面质量一般。（白淑亚）

●PSP也好，NDS也好，都唤不回GBA时的美好回忆。（伊凡，17岁）

●拥有优秀的软件，弥补了主机的不足。（汤凡叶，16岁）

●我的SP现在处于休眠状态，因为没什么GBA大作一般不会去动它。（李仁涛 ）

●支持，十分怀念，毕竟经典的东西太多了。（仰文浩，18岁）

●一贯的支持，经典的游戏太多了。（吕巍，18岁）

●虽然已经不是我们的宠儿了，但是还是会继续支持。（钱啸侠，19岁）

●价格便宜，GBA的游戏也好玩。（胡迪）

●暂时不会退休，尤其是在国内。（郑惟中，16岁）

●GBA的时代是非常美好的，永远忘记不了。（李威。17岁）

●GBA SP是便携性最好的掌机。（王丹，16岁）

你认为行货NDS应具备的要素是：

●游戏价格适中，行货价格适中。（蔡阳，19岁）

●品质好，价格稳定，服务周全就够了。（陈巍，17岁）

●低价，质量保障，售后服务好，软件及时跟的上。（徐智慧，17岁）

●价格1000元左右，有一次性开机画面，最好有开机密码。（温伟舜）

●主机价格可以接受，软件价格100以内。（乔治，18岁）

●汉化的游戏要多一些，这样比较适合中国玩家。（李龙飞，18岁）

●按键的手感要好，电池要原装的。（钱英豪，15岁）

●与日版、美版的颜色要有所不同。（龙春，15）

●价格不要超过1400元，有好的售后服务。（吴春蕾，23岁）

●附赠耳机或一款游戏。（田然，17岁）

●价格标准，售后服务好，有正版软件支持，中文操作界面。（刘翔，20岁）

●行货NDS定价1000左右，汉化游戏几款，是我的愿望。（曹春晓，16岁）

●技术质量过关，价格更低。（王瑛琳，22）

●和其他版本的性能一样，中日文菜单，汉化软件，价格适中。（徐璐，21岁）

●时尚的外形，强大的游戏首发阵容。（崔晨，17岁）

●价格要符合我国国情，还要多的汉化游戏。（陈东程，15岁）

彼者的主义，展示玩家心中真实想法的大舞台，你对掌机业界的真实情感，直感想法尽可在此发表，本期命题征集：

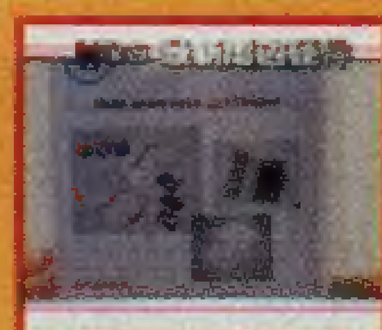
1.你对边角栏格式改变后的看法。

2.你对PSP的“□”键事件的看法。

你可以在回函卡上填写，也可以来信或发E-MAIL给我们，我们的地址是：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》“彼者的主义”收，邮箱地址：pg@vgame.cn。



影像光碟内容









本刊声明

投稿须知

1、请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起30天内，不得将同稿件发给其他媒体，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》30天内未使用稿件，作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

常用游戏类型说明

ACT	Action	动作游戏
AVG	Adventure Game	冒险解谜
ETC	ET Cetera	其他类型
FPS	First-Person Shooting	第一人称射击
FTG	Fighting Game	格斗对战
PUZ	Puzzle Game	益智游戏
RAC	Racing	赛车游戏
RAG	Rhythm Action Game	音乐游戏
RPG	Role Playing Game	角色扮演
RTS	Real Time Strategy	即时战略
SLG	Simulation Game	模拟战略
SPG	Sports Game	体育游戏
STG	Shooting Game	射击游戏
TAB	Table Game	桌面游戏

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

索尼的对手 不再只是任天堂？





文/ 转生之炎
责编/雪人

前不久，索尼副社长兼SCE社长久多良木健接受了媒体的访谈。访谈中，久多良木健再作惊人之言，深入分析了索尼便携式游戏机PSP所追求的目标与技术面，同时也流露索尼PSP的锋芒毕露。下面，我们不妨借这次访谈之机，再次从三方面分析PSP与NDS之争。

技术至上论VS游戏至上论

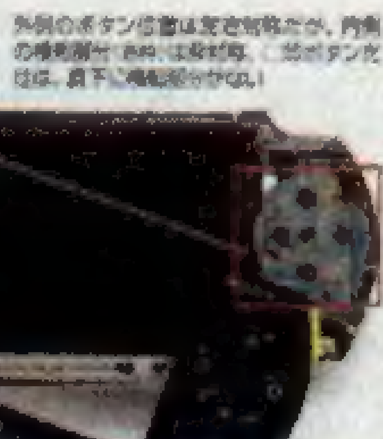
「それがPSPの仕様だ」

久多良木SCE社長、ゲーム機不具合騒動を一蹴



「一番美しいものを作った」

金型による不具合は修理



其实单从技术层面上来看，任天堂使用现行技术也并非不能使Nintendo DS达到PSP的声光效果。但作为游戏机的机能层面来说，索尼和任天堂却对于掌机的定位有着不同的理解。

也许是WALKMAN的成功让索尼从此醉心于技术创新带给用户的惊喜，如今，这个理念也被移植到了PSP上。访谈过程中，久多良木健不止一次地大谈WALKMAN的成功：“当初随身听刚出现在市面上的时候，我现在仍记忆犹新，‘哇啊！’竟然可以有如此立体的声音。因此，我希望我们所提供的PSP也能够和当初的随身听一样，让使用者在惊喜之后有所感动。”我们可以理解为，久多良木健所定义的创新，则是像当初WALKMAN的成功一样，以一种从未有过的技术的突破带给人视听享受上的震撼和惊喜。这个进攻方向也符合索尼在多个领域的一贯风格。而对于任天堂来说，这家由纸牌公司“发家”的超级企业从来都没有改变它“朴实”的作风。当初FC划时代的推出引起轰动，并不在于其技术尖端，而在于它巧妙把握了技术成本和可玩性之间的平衡点。这个“平衡点”虽然给任天堂带来了“投机取巧”的名声，但从另一角度来看，却说明任天堂有着“四两拨千斤”的深厚功力。

由此可以看出，PSP与NDS之所以“道不同不相为谋”，实则因为深远的历史根源，正是因为索尼和任天堂完全不同的发家史，才导致了如今各取其路的做法和对于创新不同的理解。如果要形象地比喻，那么索尼正像一位手持利剑，披荆斩棘的开拓勇士；而任天堂则有沦为投机取巧，另辟蹊径之“奸商”之嫌疑。当然，我这里没有贬义——将技术性成本转而投入到游戏方式多样性的开发中，是任天堂的选择；专心致志于行业尖端机能的声光效果，那是索尼的选择。“我们就是要让用户感到惊讶。”久多良木健这样说。我们可以这样理解它的潜台词：我们将带给您在视听享受上闻所未闻的震撼。

对于PSP，一直存在的另一个被质疑的问题就是“机能过剩说”——以一台掌机来看，再高强的声光是否都会因为“局限”（相对而言）的画面而显得有些浪费；另外，PSP所宣扬的众多功能是否会因为配套设备生产或普及上的原因而难以“落到实处”。“我们是以游戏为设计的出发点，仅仅是把PSP当作便携式游戏机来看的话，对于合作伙伴应该就已经相当具有吸引力才对，因为便携式主机竟然具有如此强大的3D功能。同时，当PSP除了具备令人惊讶的游戏性能外，还搭载了更加众多附加机能，这个条件不管是对于合作伙伴还是对于用户来说应该更有魅力吧。”久多良木健的解释不缔于告诉我们，正如同PS2“家庭数码娱乐中心”的定位一样，PSP将被定位为“掌上娱乐中心”——一个涉猎多个领域的索尼，它所追求不单是游戏，而是综合享乐。因此，PSP不光具有游戏功能，还带上了多媒体播放器机能——比如PSP内置AVC规格的动画解码硬件。久多良木健的言下之意：对于仅有游戏功能的NDS来说，是否我将手握更多的筹码？同时这也牵涉出另外一个话题……



林子恒	任天堂的NDS也算是过渡型的主机，以后一定也像PSP一样用光盘。
读者资料	22岁，男，350001，福州市八一七北路五洲大厦204室，兴趣：玩游戏、踢足球

术业有专攻VS全能制霸说

任天堂说：做人要厚道，所以任天堂自始至终都在游戏那一亩三分地上勤勤恳恳地耕耘着，几乎从未有过“出格”举动，正所谓“术业有专攻”。因为这个“专”字，任天堂把游戏性挖掘到了极致，双屏、触摸功能、麦克风……任天堂花招出尽，让玩家手眼并用，把游戏做得五花八门——掌机就是用来玩的，“我们专业，所以我们做得更好”使任天堂获得了良好的口碑：索尼的游戏好看，任天堂的游戏好玩。



相对于任天堂的“术业专攻”，索尼却一直没有忘记它的“全能制霸”，继秀完了PSP优秀影像播放功能后，SONY副社长兼SCE社长久多良木健再作惊人之言：“PSP还将增加携带电话的功能，而增加这项功能的时刻就在不远的将来！”——这意味着在游戏机和“便携式DVD”之外，PSP还将附加上“手机”这一功能。可以想象，如此多的附加值对于青年人群的诱惑力——就算是按照咱中国人的观念来说，这也是“买一送二”的大好事，何况这“送二”还送得那么实在又诱人。丰富的扩展空间给用户留下了广泛的想象空间：PSP就如同打开的潘多拉魔盒，还想蹦出些什么令人惊叹的东西，用户猜不到，所以永远都将充满期待地迎接。所以索尼舍得血本给PSP大增附加值并不是简单的市场战略，更是一场面对用户的“攻心战”。由此我们可以联想到前不久PSP升级文件泄露的事件。PSP泄露出的升级文件所提供的新增功能，可以看出PSP不再局限于游戏、音乐与播放电影，而是开始向更大领域扩展。在升级文件中所增加的收发Email、文字处理功能，不折不扣地告诉用户：在购买PSP的同时，我们还赠送了您一台PDA……

便携式游戏机、“便携式DVD”、手机、PDA……索尼的野望一点点地浮出水面！也许，未来SCE为PSP所确立的竞争对手已经不再是只有任天堂一家了，工作、学习、生活、娱乐，“一机在手，天下我有”，才是索尼的最终目标。

PSP芯片“秒杀”NDS?

回到PSP的规格上，单纯的从芯片来说，PSP芯片的机能也好，性能也好，都明显处于上风；但在消费电力和成本方面来说，DS芯片则非常有利。也就是说，“机能和性能”对“消费电力和成本”，两者的趋向是截然不同的。对DS来说，消费电力和成本是非常容易实现的，PSP则非常困难。从另外一个方面来说，索尼应该对PSP芯片的设计能力与自身的制造技术有着自信：在维持高机能和性能的前提下，实现消费电力和成本的正常化。

但仅仅从机能上来看，PSP芯片确实具备“秒杀”NDS的实力，PSP芯片的设计理念便是以“超过Playstation，接近于PlayStation 2的图像性能”为目标的，虽然图像效果实际上只能达到PS2的25%～50%左右，但从画面解像度来考虑的话，依然有接近PS2的效果。

“CPU为‘MIPS32命令集的R4000核心’、媒体引擎也使用同系的CPU核心。在CPU核心上加入了矢量运算单元。命令集之所以没有采用MIPS64的原因、是对携带机器来说，不需要MIPS64。”久多良木健如此解释。动作周波数来说的话，无论CPU还是媒体引擎，CPU核心都是333MHz，这一点足以与PlayStation 2相匹敌。加上为了让压缩率可以达到极高的水准、所以增加了解码功能强劲的AVC硬件解码器。这也是为了PSP能够播放DVD级别的影像。“MPEG4并没有得到现在的DVD的质量。AVC的话，正好等于现在的DVD的画质。”以创新的UMD媒体和AVC技术，PSP实现了在便携掌机上看“DVD”的实际效果。

反观NDS，性能着实可以用“朴实”来形容。虽然ARM9核心的主芯片和ARM7核心的副芯片，也可以担当3D处理的任务，但3D机能毕竟只有Nintendo 64＋α等级。不过在消费电力方面，NDS芯片却大大占据了优势，用较低成本实现了机能、视觉效果、游戏性的平衡正是任天堂一直信奉的“平衡点”策略，同时，也降低了游戏机发售的风险。对NDS来说，它无需和PSP一样挑战控制电力消费，而是使用现存的技术、毫无难度的做出来的携带机器。



PSP和NDS产品设计的不同，是索尼和任天堂公司理念的差异所致，但从另一个层面来分析，这未尝不是一次市场切割“划江而治”的妥协。为了最大程度地避免和对手发生正面交锋，造成“鱼死网破”的结果，两者在产品设计上刻意避开了重合的市场：任天堂依旧包揽了游戏至上重度玩家的沃土，而把那些只是寻求旅途轻松而并不在意以什么方式来娱乐的边缘玩家“割让”给了索尼——任天堂并非没有在NDS附加其他功能的能力，但除了游戏。目前看来，任天堂今后似乎无意逐鹿边缘领域，也许是因为自己的理念，也许因为对手是横行于娱乐领域的巨鳄。

张泽毅	PSP的价格把人吓跑了，还是NDS实惠。
读者资料	14岁，男，200081，上海市虹口区四川北路1831弄30号2楼，兴趣：看书、电影、玩游戏

最热门最受注目的新闻焦点！海外市场新闻采风！

新闻话题 镜的业界



按键的位置原本如此
久多良木健否认PSP□键缺陷

近日，SCE社长久多良木健接受了《日经商业》杂志的采访。在访谈中，久多良木健透露在日本有约4800名玩家因为PSP□键出现问题而向索尼要求退货或维修。久多良木健表示：□键比起其他键不够灵敏，部分原因是其与PSP液晶屏距离过近造成的。目前为止约有0.6%的玩家因此要求维修。然而久多良木健并没有就该问题道歉："这是我们所想出来的设计方案，可能会有人抱怨这样不好用，不过这是用户和游戏软件开发商必须要适应的。我不想让PSP的LCD屏幕因此而变得稍小，也不想因此让PSP主机机身因此而变大。"久多良木健认为PSP的设计非常完美，"按键的位置是原本就打算那么设计，这是与其特定规格相匹配的。我们做的就是这样一个东西，这就是我们的规格。它的目标很明显，这并不是失误。我相信我们做出来的是世界上最漂亮的东西。没人可以批判著名的建筑师说他的蓝图里门的位置放错了，PSP也是一样。"



任天堂与SONY2004年第3四半期财务报告

任天堂与SONY两家公司近日发表了2004年第3四半期（2004年4月1日～12月31日）的财务报告。

任天堂公司这一期的总销售额为4193亿7300万日元，减少了4.6%。通常利润为1153亿5900万日元，增加了20.6%。这一期中，任天堂的掌机NDS于2004年11月21日在美国发售，12月2日在日本发售，全世界共售出280万台。此外GBA游戏《口袋妖怪·火红/叶绿》在海外受到好评，本期共售出580万套。《超级马里奥RPG》和年末发售的《马里奥聚会6》也都取得了良好的成绩。此外，GBA（含SP）这一期日本国内销量228万台，累计1548万台。发售游戏147款，累计676款。游戏销量1412万套，累计销量6112万套。

SONY的游戏业务方面，总销售额比去年同期减少了23%，为2826亿日元。营业利润则是446亿日元，减少了36.8%。主机方面，PS2售出739万台，比去年同期增加了56万台；PS one销量为84万台，减少了18万。此外于11月3日发售的小型化PS2虽然受到好评，但发售数量不容乐观。加上硬件价格下调，主机总销量可谓歉收。软件方面，PS2游戏售出1亿900万套，增加了500万套；PS软件为300万套，减少了700万套。总的来说软件方面算是增收，从地域来看则是日欧增收，北美歉收。此外12月12日发售的PSP共售出51万台，游戏130万套。SONY的代表执行役会长兼CEO出井伸之表示"PSP获得了成功"。



PSP普及推动记忆棒价格战



San Disk宣布，旗下的记忆棒产品将会调整售价，这对于SONY影音产品的用户来说是一个好消息。随着数码产品的普及化，市场对于储存媒介的需求亦大增。现时市场上最普遍的记忆体分别为SD卡、记忆棒及CF等等。其中SONY公司的产品大多数只对应记忆棒。而PSP主机的出现，令市场对记忆棒的需求大增。对应此种情况，不少厂商都提高了产量，令记忆棒的售价有所下调。

姜旭	PSP注重外表，而NDS重在内心相信有内心而充实的NDS必会在PSP上面。
读者资料	19岁，男，150001，黑龙江省哈尔滨市南岗区新发小区E16栋622号，兴趣：KOF、掌机



是否画蛇添足？H320可能成为PSP硬盘



目前PSP使用的记忆棒最大容量为1G，而且售价不菲，令许多期冀PSP影音机能的用户望而却步。日前传出消息，韩国出品的Iriver的H320将可以接驳PSP，作为容量20G的外部存储设备。由于H320具备USB HOST功能，可以读写U盘或数码相机里的图片，文件等资料。用户可以将影片或音乐储存在H320上，在需要的时候再通过USB转入PSP。不过H320本身即是一部可以看图片和AVI视频的硬盘MP3播放机，如此使用是否有些画蛇添足呢？



欧版NDS正式公布，预计首发65万台

任天堂欧洲展开了关于欧版NDS的新闻发布会，公布了大量关于欧版NDS的消息：欧版NDS将于2005年3月11日发售，定价99英镑/149.99欧元，主机附赠《银河战士》的体验版。游戏的售价大都在29.99欧元到39.99欧元之间。此外也同时发售129英镑/190欧元的VIP版NDS“VIP Stars Pak”。该版追加了《触摸瓦里奥制造》的体验版及《超级马里奥64DS》的游戏，此外还附赠限定版T-SHIRT，限量发售3000套。计划首发销量65万台，其中英国占15万台。

欧版NDS首发游戏
《超级马里奥64DS》
《触摸瓦里奥制造》
《口袋妖怪·冲刺》
《直感一笔》
《雷曼DS》
《愿为你而死》
《泰格伍兹PGA巡回赛2005》
《蜘蛛侠2》
《Sprung》
《沥青都市GT》
《钻地小子·钻魂》
《Ping Pals》
《动物园管理员》
《The URBZ》
《Robots》



欧版普通装NDS



欧版VIP装NDS



TRANSMETA提供技术，未来的PSP会更省电

美国TRANSMETA于1月24日宣布会为SONY、NEC 及富士通等三大厂商提供名为“LONGRUN 2”的半导体省电技术，令相关电子产品能延长使用时间。LONGRUN 2技术能有效令半导体的电力消耗，备用电力等使用电量减低，从而令产品的使用时间延长。SONY表示有关的技术将会应用在笔记本电脑、PDA及携带媒体播放器上，当中也会包括新推出的PSP主机。看来，未来的一批PSP将会更加省电。



《合金装备ACID》美版将追加多人游戏模式

去年在日本发售的PSP游戏《合金装备ACID》将会在即将发售的美版中追加原本没有的多人游戏模式。根据IGN的消息，美版《合金装备ACID》并非日版的简单翻译，而是会增加日版取消了的双人通信模式。由于美版PSP发售日未定，此游戏也并未确定将于何时发售。

部晗	没有阳光的大地是寂寞的，没有游戏的人生是孤独的。
读者资料	19岁，男，163411，黑龙江省大庆市第十中学高三（5）班，兴趣：PC GAME、TV GAME



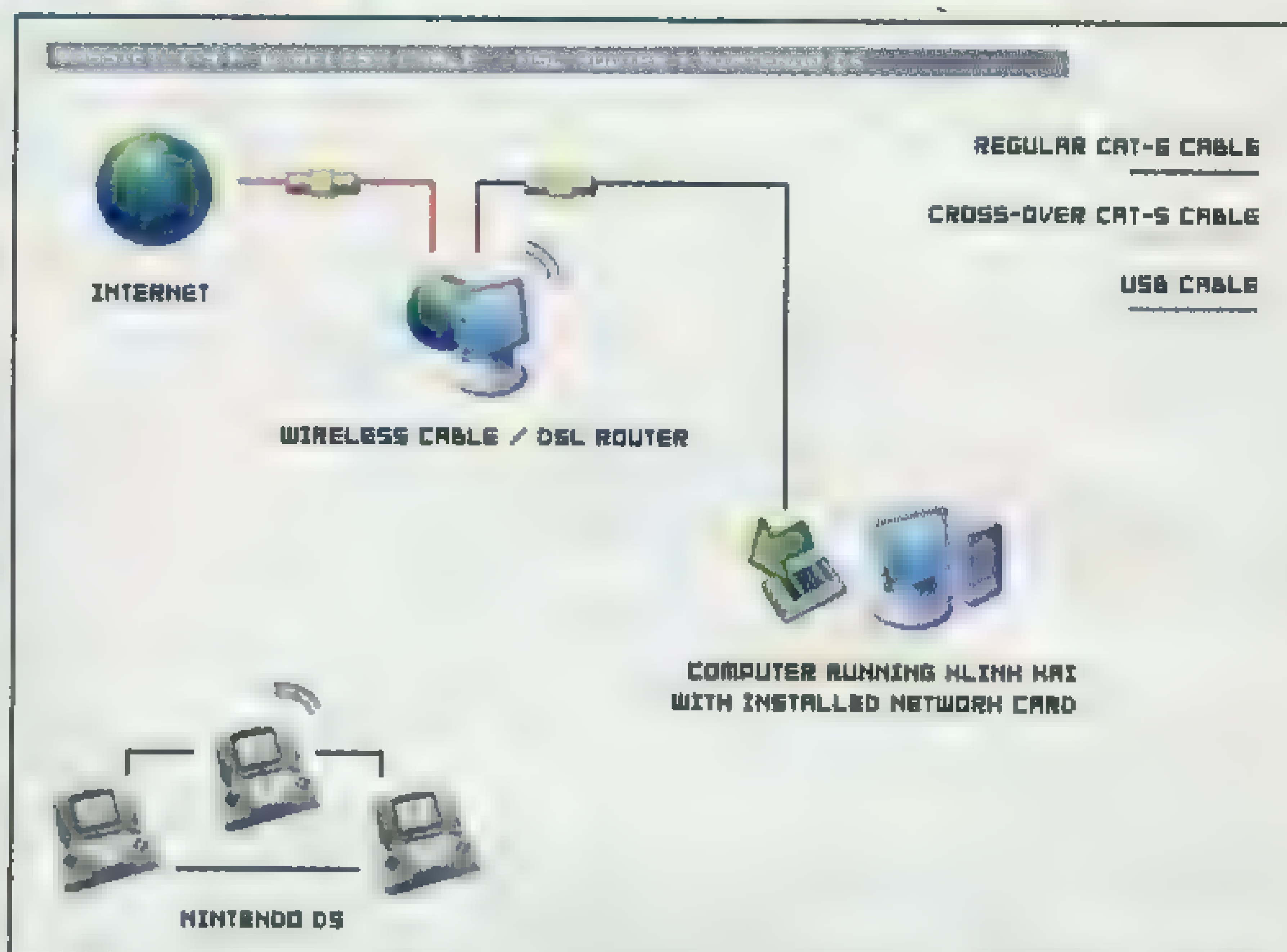
著名恐怖游戏《寂静岭》登陆NDS 游戏形式将大幅变更

日前，美国游戏杂志《EGM》证实了一条消息：KONAMI的著名恐怖游戏《寂静岭》将登陆NDS。据称，NDS版《寂静岭》的游戏形式会做大幅改变。本作将不再采用过去的第三人称视角，而改为第一人称射击形式，玩家可以利用NDS触摸屏的机能来控制射击。不过这并不意味着游戏会变成一款FPS游戏，恐怖仍将是《寂静岭》的主题。



任天堂有意效仿Xbox LIVE NDS可能将提供网络服务

任天堂新掌机NDS除了具备双屏幕、触控、麦克风语音等功能之外，内建无线网络也是其卖点之一。传闻任天堂打算针对NDS设计更大幅度的无线网络服务，将其建设成类似微软Xbox LIVE的形式。目前NDS掌机能同时提供16台进行实时局域网络联机，不过因为NDS的无线网络功能支持目前最广泛的802.11b规格，只要在提供无线上网的热点，就能让NDS掌机连接WI-FI无线网络。目前英国TeXLink公司表示发展出一套名为“Xlink”的软件，能让NDS辗转透过电脑连上INTERNET。只要在电脑上加装能接收802.11b无线讯号的接受器，



之后透过电脑连上INTERNET，便能够令NDS上网。传闻任天堂正在针对NDS设计无线网络，可能会仿效Xbox LIVE，收费形式提供NDS网络服务。当然也会规划服务器提供更稳定的网络环境，不过目前该消息尚未得到官方证实。



PSP用图片/视频编辑软件 Image Converter 2发售

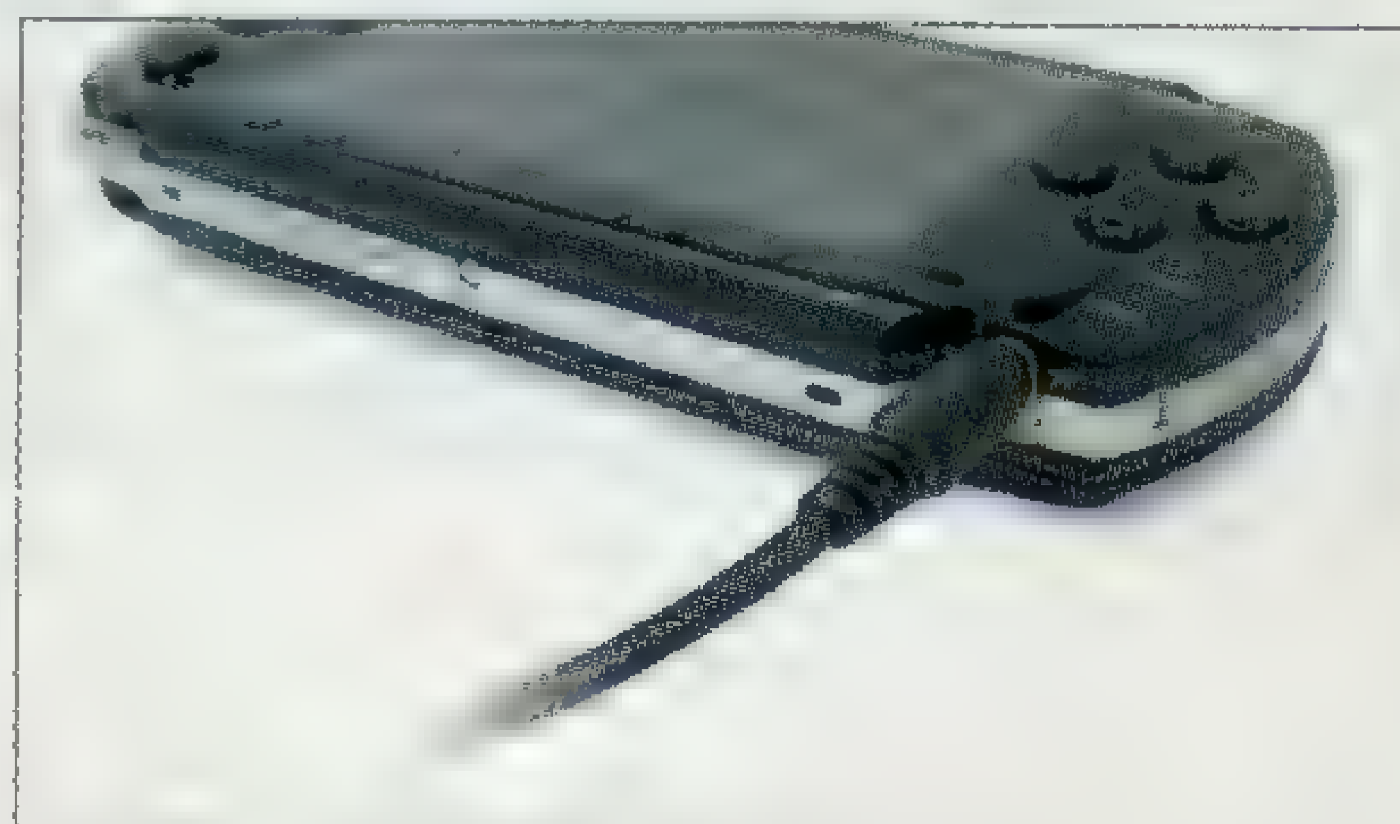
SONY的图片/视频编辑软件“Image Converter 2”可以在个人电脑上将动画或图片编辑成PSP支持的格式，保存入记忆棒中。该软件支持各式包括AVI、MPEG1/2/4、QuickTime、WMV等视频格式；Giga Pocket(Ver.3.0以上)与Do VAIO的录像格式以及BMP、JPEG、GIF、PGP、PNG等图片格式。Image Converter 2将于SONY官方网站提供收费下载。



MiyaVix公布PSP用车载充电器

近来，MiyaVix公司可谓产品不断。继保护贴、PSP保护包之后，又推出了一款PSP用车载充电器“Car Charger for PSP”可以使用车载12V电源为PSP充电。由于PSP除了游戏外还具备影音播放机能，在车内使用的机会很多。但由于PSP内藏电池使用时间并不长，这款充电器对那些需要长时间停留在车内的用户来说，无疑是一件重宝。





韩超	《恶魔城》已经在DS上公布了，什么时候DS公布《火纹》系列呢？强烈期待。
读者资料	17岁，男，100070，北京市丰台区新村二里23楼2号



NAMCO在手机上推出新作《破碎传说》

NAMCO近日在该公司的i模式FOMA900i/901i系列用主页“移动传说(Tales of Mobile)”上公布了RPG新作《破碎传说(Tales of Breaker)》。此游戏是NAMCO《传说》系列的最新作，故事将以少女米卡为中心，与众多伙伴一同展开冒险。故事一共6章，将以每月一章的速度推出。与先前公开的S·RPG《战术传说(Tales of Tactics)》相同，本作也仍由猪股睦美老师担任人物设计。此外本作采用了2对2的手动半ACT战斗系统，更加靠近了家用机上的《传说》系列。





GBA正统后续机将是便携版的NGC？

IGNds近日传出话题，传闻中GBA的后续机“GAME BOY EVOLUTION(简称GBE)”将是任天堂主机“GAME CUBE（简称NGC）”的便携版，可能会支持运行NGC游戏。但也有人就记忆卡及“掌机无法支持NGC的4手柄游戏”等提出质疑，认为GBE应该是“沿用NGC技术的掌机”而非“掌机版NGC”。



SN SYSTEM与HUDSON共同制作NDS游戏开发工具

在欧美以压倒性的市场份额而自豪，面向家用机游戏开发工具的技术企业SN SYSTEM与HUDSON推出了双方共同开发的NDS用游戏开发工具套装“DSDEV with ProDG for NINTENDO DS”。该工具由SN SYSTEM负责软件部分，HUDSON推出硬件部分，支持USB2.0大容量数据高速传输、有线通信、60fps的纠错屏幕、数据记录、动画播放等各种机能。“DSDEV with ProDG for NINTENDO DS”将于2005年4月上旬投放市场，定价不明。

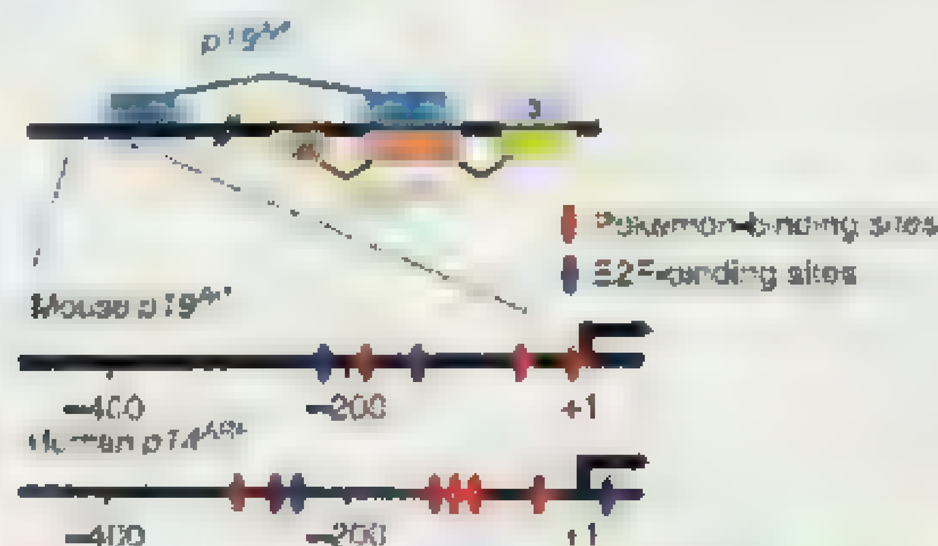


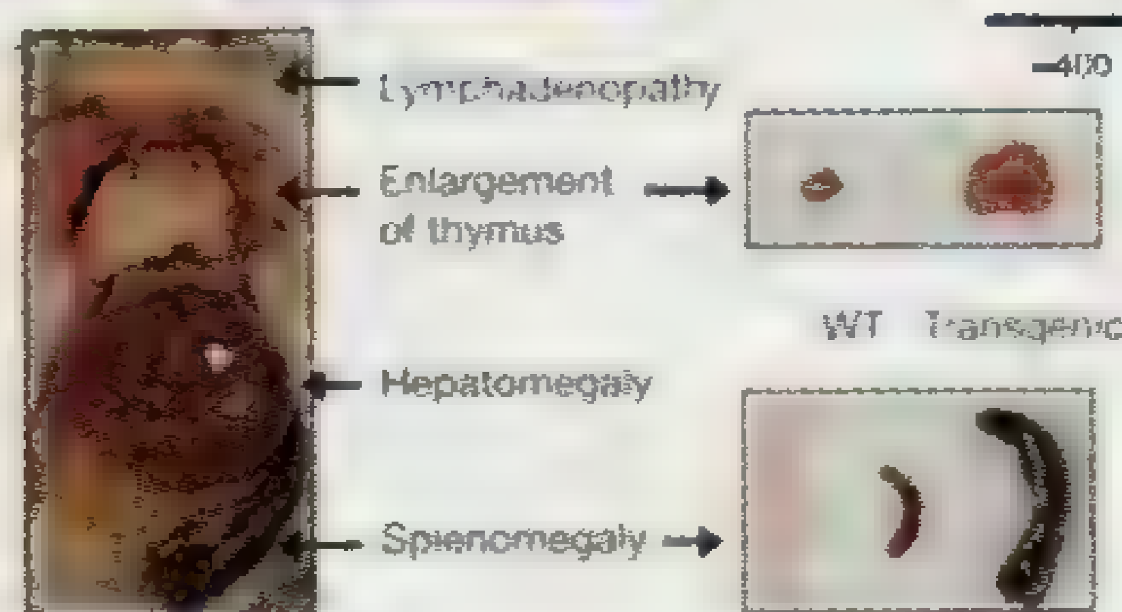
口袋风暴入侵医学界！？新发现癌基因命名为“POKEMON”

美国《自然》杂志消息：纽约斯隆·凯德琳纪念癌症研究中心(Memorial Sloan-Kettering Cancer Center, MSKCC)的研究人员最近确定出了一种新的对癌症形成至关重要的癌基因。研究人员将这种新基因命名为POKEMON（POK Erythroid Myeloid Ontogenic factor）。这种新发现的基因似乎控制着细胞突变的整个过程，此前发现的致癌基因都不具备类似功能。但该研究所为何用POKEMON为癌基因命名，其中是否有更深一层的含义，目前还不清楚。



Role of the proto-oncogene *Pokemon* in cellular transformation and *ARF* repression







会话	我在游戏中成长，在游戏中找到快乐，在游戏中学到知识，在游戏中体会情感。
读者资料	21岁，男，213164，常州大学城常州轻工职业技术学院信息系071信箱，兴趣：看足球和动漫，还有玩游戏

最热门最受注目的新闻焦点！中国市场热点聚焦！

新闻话题 国内热点



《三国志英杰传》汉化始动

新年一始，各大汉化小组就开始频频出击了。在今年1月底发售的软件《三国志英杰传》已有汉化小组以及个人决定对其汉化了！首先是千岛汉化组的“罗依sd”和“张老批”两个新人准备用此游戏作为练手之作；然后琵琶行论坛的amonwang也在ROM出来后的第一时间开始动手汉化此作品。但是amonwang因为看见有人决定汉化《三国志英杰传》了，所以最后他决定就不做了，但在此前他发布了一个《三国英杰传》的轻微汉化补丁，这个补丁是汉化到第一关打华雄的。以下是汉化人员的原话：

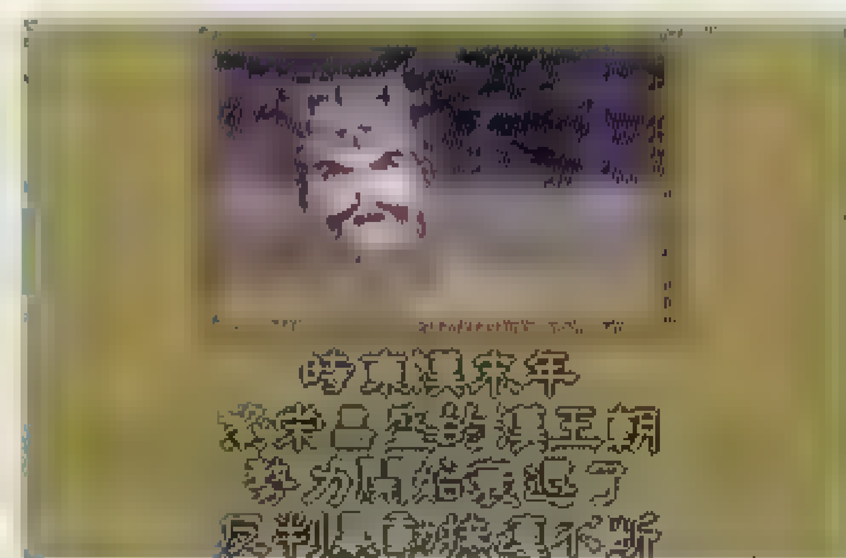
张老批：

刚加入千岛汉化组的两个新人准备用此游戏作为练手之作，[illegible]

[illegible]：

[illegible]





更新补丁：汉化到第一关打华雄，后面的还没有汉化，一点一点的来吧。

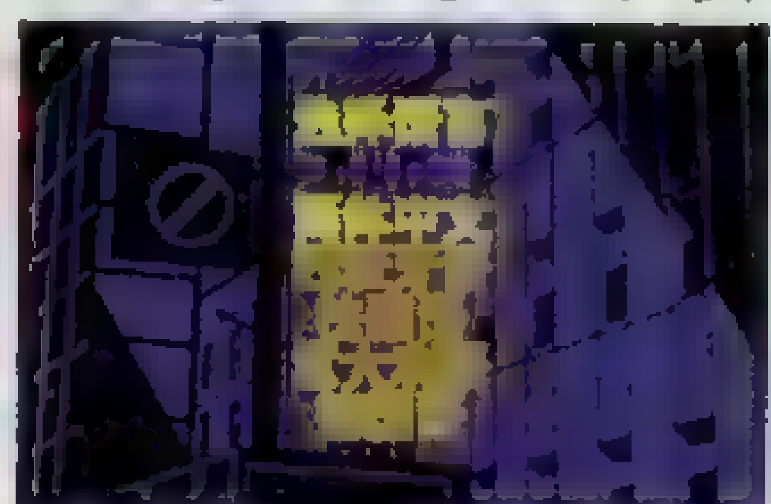
总的来说，各位汉化者的干劲还是很足的，能在过新年这段用自己的业余休息时间为广大爱好游戏的玩家作汉化。这种情况十分值得肯定，但希望做汉化前能更好的协调，避免某些人力、物力资源的浪费是最好的！



GBA《侠盗车手GTA》中文测试版放出

琵琶行论坛的幻想于1月底发布了GBA上的《侠盗车手GTA》的中文测试版本，此游戏原来是英文游戏，汉化者BeQ还未全部汉化完毕，放出测试版的目的是让感兴趣的玩家帮忙进行测试游戏中可能存在着的BUG！以下为发布者的原话：





幻想：BeQ兄最新的汉化作品。

还是个部分汉化的测试版，由于是英文游戏，所以汉化难度较大，游戏有不少BUG，征得BEQ同意后，放出给大家test，test！

希望BeQ兄能够坚持下去，完成这部作品！



《我们的太阳》intro补丁发布

2004年《我们的太阳》的全文本汉化（简/繁体）版发布后，许多此游戏爱好者帮忙测试，后来发现游戏在进行到后期某处会因为ROM问题而无法继续游戏，此游戏的爱好者当时一定为此遗憾了很久，现在TGB汉化工作室的yeyezai发布了补丁，解决了这个问题。以下为发布者的原话：

yeyezai：去年《我们的太阳》“全文本汉化（简/繁体）版”发布后，很多网友反映说，游戏进行到某处就无法继续。当时因为本人即将去外省读书，无法及时放出修正补丁，造成众多玩家的不便，请谅解。这次放出修正补丁，其实主要是为“全文本汉化版”添加原Dump版的intro。



李奔	看到24期提到FC的火纹不禁想到我那盘还未通关的FC卡！（由于不能记录，5555）
读者资料	17岁，男，318000，浙江台州椒江东环大道280号，兴趣：足球，音乐，游戏，动漫

由于提供no-intro补丁的小组GBA NoIntro网站问题无法访问，因此无法了解具体原因。为了防止游戏无法正常运行，请将此补丁在“全文本汉化（简 繁体）版”上。谢谢。



《三国志孔明传》汉化进度

在继S · RPG大作《三国志英杰传》被宣布汉化后，光荣同期发售的另一部S · RPG作品《三国志孔明传》也有人开始了漫长的汉化之路，汉化者Crystal在EZ论坛放出了从《三国志孔明传》ROM里导出的所有文本，《三国志孔明传》采用了64M的容量，所以导出的文本量十分巨大，但好在基本故事剧情都取自中国古典名著《三国演义》，相信只要有三国爱好者愿意接下翻译任务，看到汉化版还是很有希望的。以下为汉化人员的原话：



Crystal：1876-三国志孔明传

文本量1.36MB（果然是巨作）

谁想汉化，我已经导出所有文本，我是吃不消的啦



募集WS机战系列的翻译

EZ论坛的bbpoo近期在那里的机战论坛发布了WS上4作的超级机器人大战COMPACT系列的文本。众所周知，汉化WS主机的游戏难度比汉化GBA的游戏要大得多，所以至今罕见有完全汉化的WS游戏作品。而且超级机器人大战系列游戏也很少有完全汉化的，这次bbpoo就开始挑战这项工作，但毕竟人多力量大，现在汉化界最缺的还是游戏汉化的翻译人员，于是为此他开始募集WS机战系列的翻译人员。以下为bbpoo发表的一些声明：

bbpoo：1、WSC的游戏做到完全汉化很难，主要是资料少(遗憾的是，我现在只知道WSC的CPU是Nec的，什么型号不知道)，而且相应模拟器也仅仅做到了正常游戏(资源占用率奇高)，ASM等方便的方法对WSC游戏不适用。我现在只停留在提取了几乎全部的文本，图片资源还在努力。也正因为如此，WSC游戏的汉化相对GBA游戏要简单。此次汉化的目的是力保完成剧情汉化的基础上，尽可能多的汉化游戏中的内容；

2、可以说自己是一个机战Fans，所以希望翻译人员同我一样，因为这种非主流汉化是一种出于对相关游戏的热爱而进行的；

3、凭我个人感觉，WSC上5作(WS上共六作机战，四款黑白两款彩色，其中Compact有两个版本)较好的是Compact2，所以希望翻译达人对这三作先下手；

4、文本中每一句(以“{enter}”为分割)前的地址码不要改，因为我写的工具支持乱序导入，如果那个地址一改……

5、解释一下文本：日语假名和符号一般是一个字[illegible]，但是“が、ぎ、ぶ”这样的假名是两个字节[illegible]“ば”这样的也是一个字节)，日文汉字都是两个字节，[illegible]，汉化后的文本总字[illegible]文本的字节数[illegible]在下一版的工具中加上统计该行文本字节数的功能)；

有些日文汉字我实在不认识，所以用“(？)”中加上一个我认为相近的字表示，“(？？)”表示我完全不知道。所幸这样的字也就三四个；

现在文本进度：

超级机器人大战Compact彩色版：文本95%，对应游戏0137 - Super Robot Taisen Compact (J)

超级机器人大战COMPACT2 VOL-1：文本99%，对应游戏0090 - Super Robot Taisen Compact 2 - Part 1 - Chijou Gekidou Hen (J)

超级机器人大战COMPACT2 VOL-2：文本98%，对应游戏0004 - Super Robot Taisen Compact 2 - Part 2 - Uchuu Gekishin Hen (J)

超级机器人大战COMPACT2 VOL-3：文本98%，对应游戏0068 - Super Robot Taisen Compact 2 - Part 3 - Ginga Kessen Hen (J)



GBA《模拟人生》汉化预览版放出

这是近期CGP论坛的BeQ制作并发布的GBA《模拟人生》汉化预览版，而《模拟人生》完全汉化版正在全力制作中，BeQ说努力在春节前后放出完整版。他前段时间还制作了GBA上《侠盗车手GTA》的中文版呢。有兴趣的玩家可以考虑下来玩玩看。

吴光海	我好想要NDS啊，为了它我现在都已经皮包骨了，还有很长的日子啊！
读者资料	21岁，男，556000，贵州电子信息职业学院3044班，兴趣：听音乐，玩游戏

仙人指路

春节期间有不少玩家准备购入主机，在这里给大家预测下春节期间的市场行情，以便玩家能买到自己称心的主机。

文/严俊 责编/天意

随着学生玩家逐步进入假期，近期的掌机市场明显升温。无论是具有个人消费能力的大学生，还是带着家长来买单的中小学生都倾巢出动，商家们的生意也明显要好做多了。当然了，一年也就指着春节期间的买卖，如果这段时间都不好做那就完蛋了，特别是对于翻新机的囤积情况应该能得到极大的缓解。感觉今年春节的行情和往年不太一样，按常理来说过年正是涨价的时候，但今年有些产品非但没有涨价反而是降了价，这点在家用机市场特别的明显，掌机市场虽然不能说是不升反降，但至少还没有发生大幅抬价的情况。截止到离年三十的前一周，批发商方面依然没有大的动作，不得不令人猜测今年掌机市场的行情也许真的不会大涨？这是不是就可以说国内市场已经在逐步规范化了呢。



←现在的行货几都有神游封条

次世代掌机上期的行情是PSP大涨NDS小降。截止到2月1日，豪华版PSP的价格比之前回落了200元，停留在2700元上下。而导致这次价格回落的主要原因还是货源方面比较充足，据悉现在日本卖店的缺货情况已经有所好转，相对以前PSP不再是奇货可居了，甚至在中古店中都能买到二手的PSP以及相关游戏。另外鉴于国内市场PSP坏点现象频发，目前玩家中间有一种说法是国内销售的水货都是日本玩家不要的坏点机，甚至是工厂生产线上直接刷下来的次品。虽然无法明确的下结论，但日本玩家把手头的坏点机低价卖掉是很正常的，不过这些机器是否就成了水货进入国内就不好说了，即便是进来量也不会大。而次品流入国内的可能性就微乎其微了，毕竟索尼是国际化的大企业，是绝对不会允许质量不达标的产品出厂的。一般来说水货都是直接从日本经销商入手，然后大批量的走私过来，所以我们遇到的情况在日本同样是很普遍的，即便是将来行货进来了也是一样，索尼是不可能保证无坏点的，除非今后液晶技术发生革命性的突破。

除此之外近期神游方面也是传闻四起，一开始是春节期间神游会有大动作，或许就是正式推出雪藏数个月的大作口袋妖怪，后来居然变成了将在情人节期间发售大陆行货DS，甚至价格都已经定在了980元人民币。现在还无法对消息下什么结论，不过春节推出一款大作级别的行货游戏是有可能的，因为神游之前已经反复强调战略性的延后，发售数款已经汉化完毕的游戏，这首先就具备了实际条件，而且要算起来神游也已经有好几个月没有发售过行货软件了，加上春节又是中国的传统节日，把好东西放在消费能力最强的新年档期卖也是合情合理的。不过行货DS这条消息我看就属于大家的心愿了吧，如果不出意外应该会在今年正式进入国内，但绝对不可能这么快。情人节离现在也就两周而已，而发售主机这么大的事也绝对不是某几个部门加一加班就能拿下的，关键是从9号到15号的这7天国内几乎所有的货运全线停摆，拿什么配货到全国各地。再者，引进DS的时机还远远没有成熟，至少软件这一块就还没到位，小神游能卖到火热就是因为国内有无数的游戏支持，只靠那几款行货软件是绝对撑不住的。

又到了本期的走势预测环节了，小神游SP方面自从前段时间价格略微上涨之后就没有再浮动了，随着春节的临近按这种趋势发展届时应该也不会有太大的变化，但还是那句话，并不排除地方商家私自哄抬卖价的情况出现。次世代掌机方面，近来市场上出现了DS游戏滞销的情况，毕竟真正的铁杆大多都已经出手了，剩下的人把眼光死死地盯在D卡甚至是烧录卡上，打死他也不可能花几百块钱买一张正版卡，甚至有部分压货严重的商家都开始亏本卖DS卡了。不过软件滞销并不代表硬件不好卖，现在已经有缺货的迹象了，日/港机开始供货不足，市场空缺暂时由美版补上，到了春节DS的行情应该会稍稍上仰，这方面关键还是要看供货量。另外，出于各种原因转让DS及其软件的情况日益增多，国内将逐步形成2手DS买卖的雏形市场，其实中古机也不失为一种选择吧，在DS组装外壳面市之前这是好事。PSP方面按照现在的趋势来看还会缓慢的降价，春节期间应该比现在便宜才对。

参考价	
DS日版：1320元	中国龙SP：800元
DS港版：1330元	小神游SP：670元
DS美版：1400元	小神游GBA：530元
PSP单机版：2350元	翻新SP：530元
PSP豪华版：2700元	翻新GBA：350元

安东	我爱动画和漫画，更爱改编成游戏的动漫作品。
读者资料	17岁，男，834000，新疆克拉玛依市长征40-10，兴趣：动漫、掌机

市场云云

电影卡有了最新的消息，随着技术的发展，功能也在不断的完善。同时火线烧录卡也不停的更新，新版的已经在全国上市了。　文/商外不归的云　责编/天意

电影卡惊爆内部消息 新卡功能超级强劲

日前电影卡官方向云云透露了有关其新卡的内部消息，云云被其全新的功能震惊了。

主要功能：

1、支持MPEG1，MPEG2,MPEG4，DIVX,XVID格式标准的电影文件，目前可以直接播放的文件格式有：*.mpg，*.mpeg,*.vob，*.avi等。可支持外挂字幕文件同步显示，支持VOBSUB、FFDSHOW标准。

2、支持MP3，WMA格式的音乐文件，可以直接播放各种码率的*.mp3，*.wma文件。

3、支持JPEG格式的图片文件，可以直接显示各种分辨率的*.jpg文件。

目前得到的消息仅有以上几个，然而官方表示还有更令人吃惊的功能暂时保密，但是前面两个消息已经足够让世界都为之雀跃了。

众所周知，目前市面上的GBA音视频播放器无不是通过软件转换格式以实现在GBA上面播放，而电影卡之前的产品同样也是以此种手段实现影音媒体播放。当然了，看电影听音乐都需要实现在PC上面转换一次，不但麻烦，而且相当费时。可就算如此，在原本不携带多媒体机能的GBA实现看电影听音乐如此之高端的功能，我们玩家也是相当满足甚至于感慨科技发达之便利，这其中一方面是由于GBA玩家市场之大决定的，再就是开发者技术实力过硬，而且市场观念很强，能够看到GBA这样一个高需求的市场，电影卡在全球范围需求量可是相当大的。而今即将推出的新型电影卡更是将GBA的多媒体功能扩展到了一个顶峰，直接播放“无需转换的电影以及MP3、WMA文件，甚至还可外挂字幕文件同步显示”。这简直就是一缩小的电脑嘛，就连现在某些以多媒体视听为卖点的掌上型小播放器都需要对影片进行压缩转换，小小的GBA就可以直接播放无需转换的电影文件。

各位读者可以设想一下如此强大的周边推出之后对市场影响力之大。前段时间看到日本也有类似产品推出，而且还经过了任天堂官方的认证，但是联系以前的AM3与电影卡的对比，再从实际情况分析，新型的电影卡仍然会成为市场的新宠，价格是一方面原因，以前有人开玩笑说中国的东西最能和世界比的就是价格。当然，电影卡的技术绝对也是世界领先，而各经销商的热捧也会影响其最终销量，在第一代电影卡上面大家都赚得笑口常开，而新型的电影卡又将开创一个全新的局面，所以推广自然是不遗余力的。而玩家接纳的能力也是很强的，发烧友以及初级玩家对此都会很感兴趣的，现在的问题是：除了多媒体功能，电影卡应该增加点新鲜的东西了。在电影卡之后的SC卡实现了GBA游戏功能，而原本属于电影卡的某部分市场就被SC卡吞食了，相信电影卡看着也是挺痛心的，所以这次应该有点行动了，如果想一统市场的话，此次新卡发布是一个转机，现在就看电影卡能否把握了。

火线新版全国上市 二代火线卡功能圆满

上期评测的火线二代卡在全国范围内都已经上市了，而其新版火线也在市场上出现，但是目前仍然发现许多店里有老版的火线甚至假冒的火线出现，在此希望各位玩家注意。火线从2005年起，已经停止销售老版的火线，新版的火线采用了全新的防伪标签，此标签贴在火线井口塑料外壳的正面，标签的印刷要比老版精美许多，与老版火线相比有着印刷精美的特点，同时新版火线改进了算法，使得烧卡速度有所提高。最重要的是新版火线加密方式与以往不同，而火线为了打击D版，将在以后的软件里加入注册码机制，如果使用D版火线，将意味着永远得不到注册码，而老版的火线使用起来则相对较麻烦，所以一定要购买新版火线，以保证自己的权益不受侵害。

此外，二代的火线卡也值得大家一试，它在有一代的基础上增加了硬件记忆、实时时钟、2M小分区等功能，将火线系产品再度完善，目前256M的二代卡价格为270元左右，而新版火线价格仍为95元。



俞晓磊	玩掌机会让玩家在沉重的压力下彻底放松心情。
读者资料	16岁，男，上海市杨浦区新宾路控江四村16号103室-104室，兴趣：玩掌机、看掌机迷

最热门

新作工房 GBA的王道

NEW SOFT FLASH!!

责编/小侃



甲虫王者 通往最伟大的冠军之路

GBA		
SEGA	2005年夏	价格未定
卡带	ETC	人数未定

以卡片战斗的甲虫对战游戏

本作是参考了大热门的街机游戏《甲虫王者》。世界各地数以万计的甲虫将以卡片的形式在游戏中出现，然后进行对战比赛。战斗的规则是猜拳，败者将会减少他所控制的甲虫的HP，而HP减少到0的时候便会被判定失败。



大人气的甲虫类对战游戏在GBA上登场！

在全日本的游戏中心获得极大人气的游戏《甲虫王者 通往最伟大的冠军之路》的GBA版已经决定要发售了！玩家将在游戏中领略大自然造物的神力，不仅能欣赏到很多平时不常见的甲虫，还能通过甲虫的对战比赛了解这些小家伙是如何在残酷的大自然生存、对战、繁衍的。

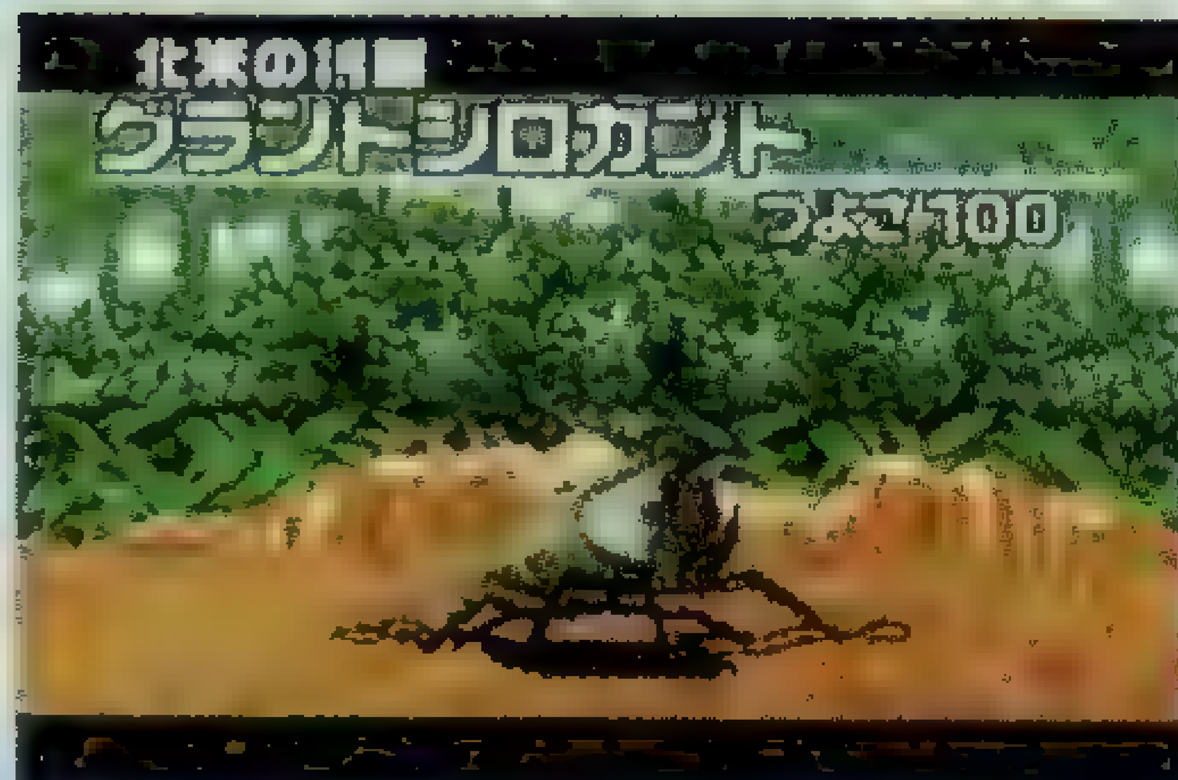
本游戏中，兜甲虫以及锹形虫等各种各样的甲虫都有登场，为了收集更强的甲虫而战吧！



→使用卡片的街机游戏在GBA上再现。在全国甲虫王大会上与对手对战，向着冠军的宝座前进吧！



←这是一种有着黄金色铠甲，分布在印度尼西亚的爪哇岛一带的甲虫。



→以美国南北战争的英雄"格兰特"命名的美丽甲虫生长在严酷的自然环境中。

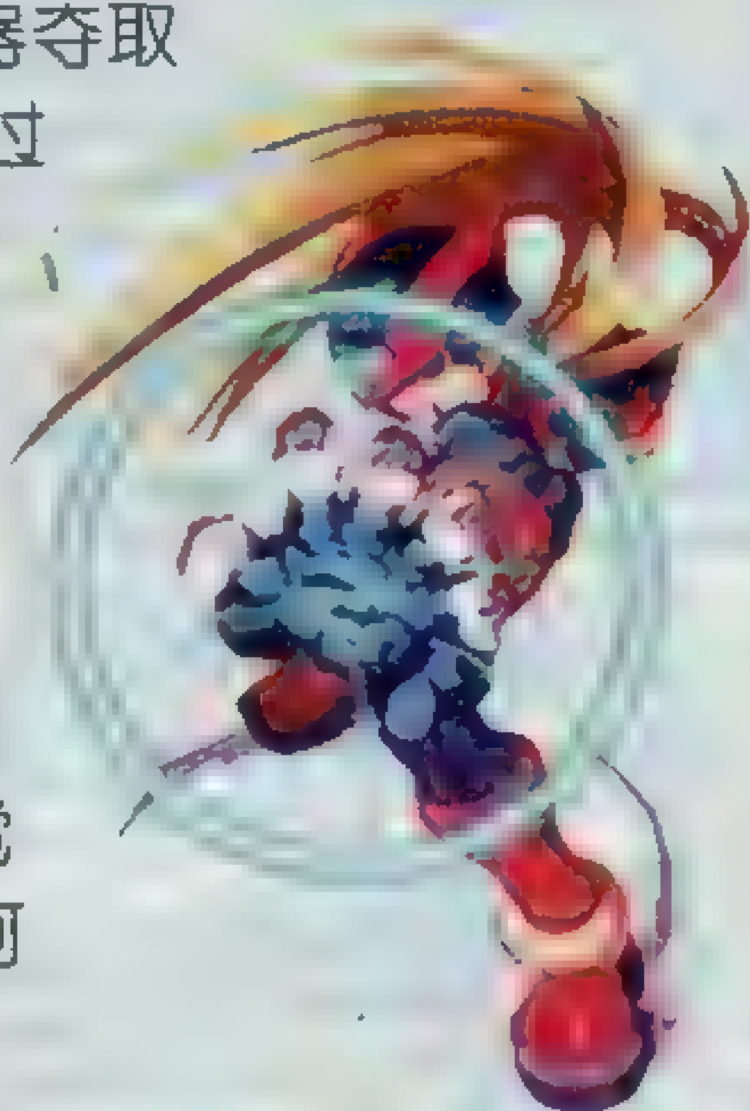
洛克人ZERO 4

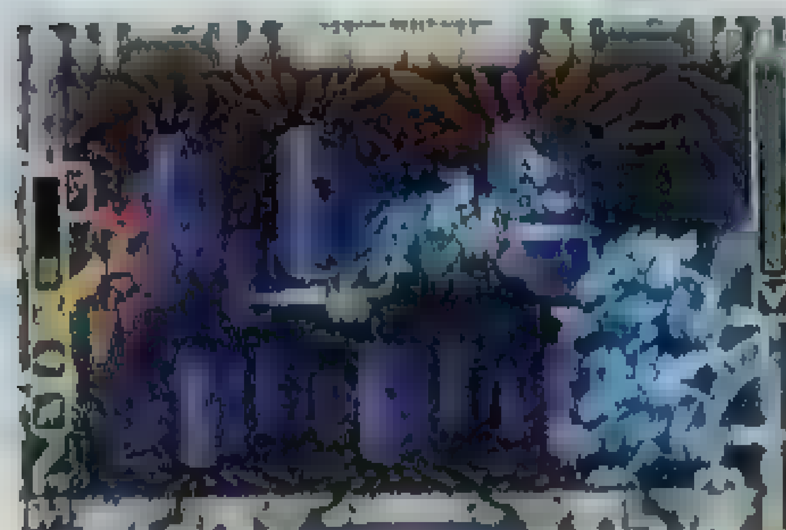


敌人武器将成为ZERO的新力量!

GBA		
CAPCOM	2005.04.21	4990日元
卡带	ACT	1人用

本作中，ZERO增加了夺取敌人装备的武器或部件，作为己用的武器夺取新系统（简称WSS）。过去让玩家头疼不已的敌人武器，今后也可以作为ZERO的副武器使用了！与2代夺取BOSS攻击方式的系统不同，本作中几乎所有敌人的武器和部件都可以使用。如果有觉得顺手的杂兵武器，也可以用来打BOSS战。





↑每一关的最后照例要与BOSS单挑。



↓打倒敌人后就可以获得它的武器！

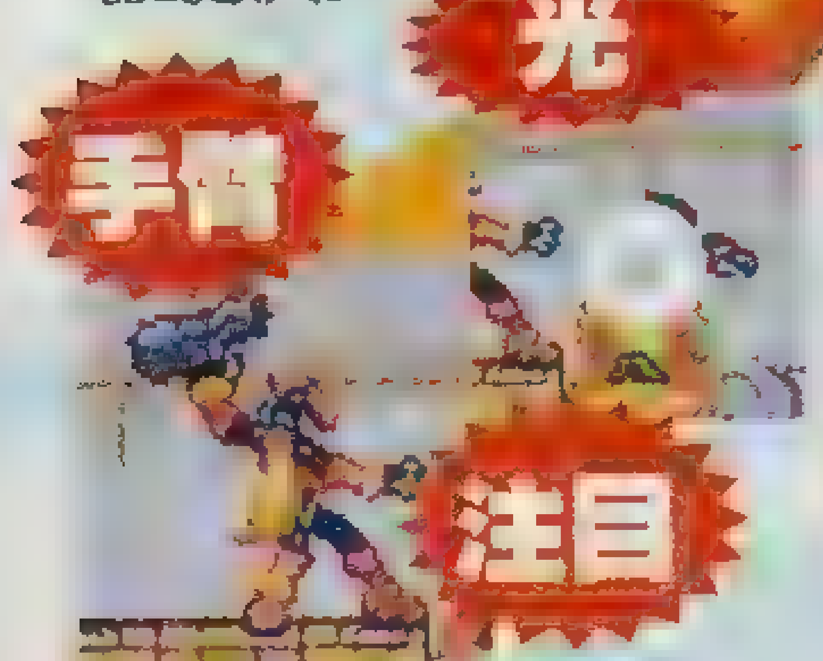
WSS的使用方法



↑首先去寻找持有你想要武器的敌人。



↑背向ZERO的敌人真是不幸……





↑敌人被消灭时会发光，同时ZERO的手臂上会增加装备。

部分武器介绍

能够以WSS夺取的武器或部件的种类与敌人的数量一样多！全部携带不太可能，因此要针对作战需要严格选择。除了武器之外，攻击属性也会变化。



↑贯通一条直线上的所有敌人。



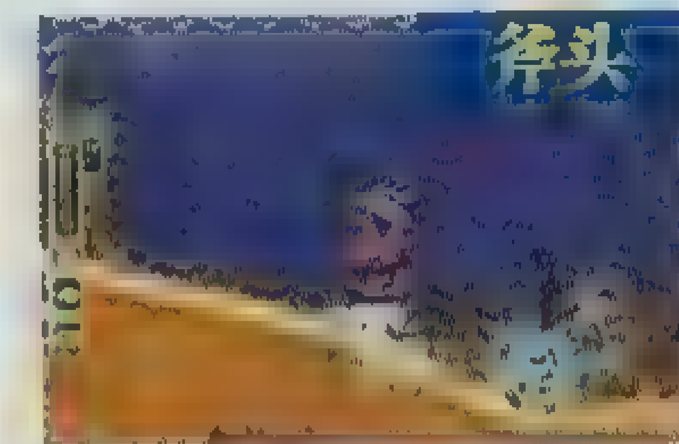
↑可以根据敌人位置调整射击方向。



↑向斜上与前方同时发射两颗子弹。



↑可以伸缩的机械臂异常方便。



↑攻击力强横，适合攻击坚固的敌人。

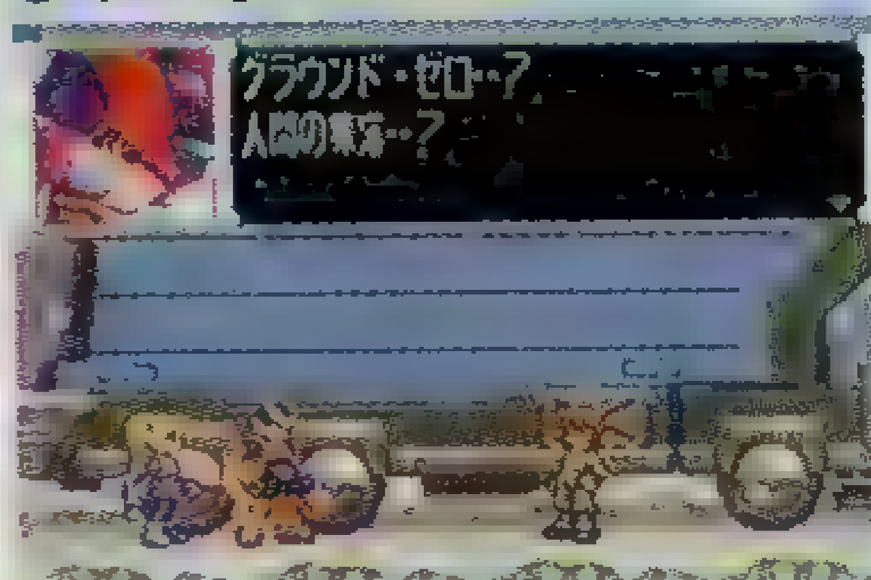


↑冰属性攻击，对于雷系敌人有特效。



↑可以让敌人麻痹的雷电攻击。

目的地是GROUND ZERO



在混乱的世界中，执行人类营救任务的ZERO救出了被袭击的卡拉班。并且得知了只有人类居住的集落“GROUND ZERO”的存在。

千年家族

GBA		
NINTENDO	2005.03.10	4800日元
卡带	SLG	1人用

以见习天神的身份引导一个家族延续千年！

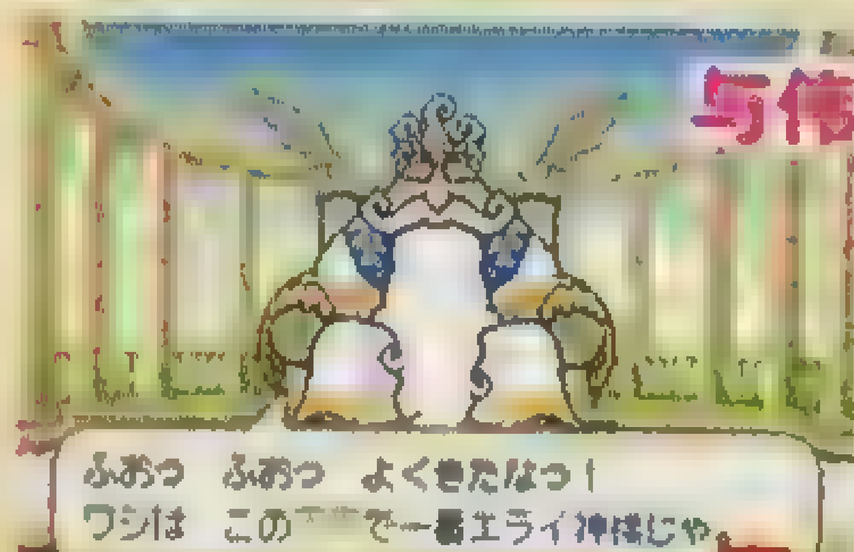
在风格独特的SLG游戏《千年家族》中，玩家将扮演一位没有经验的“见习天神”，他的工作是守护一个家族，并通过各种手段引导这个家族延续千年的历史。

游戏中玩家需要使用可以影响人类思考的箭以及其他道具，在其本人没有察觉的情况下影响他们的心理——这的确很像是天神的做法吧。游戏的最终目标是维持这个家族存在1000年，之后玩家就可以成为一个正式的称职的天神了。



←在家族中你的目的就是守护这个家族，上方的数字表示现在的年份。

游戏开始时，会出现在天上界地位崇高的大天神。大天神他会委托玩家作为一个见习天神去守护地上的某个家族，度过1000年的时光。而这1000年的时光是作为对玩家的考验，只有通过这次的考验才有资格作为天上界的正式的神。到底与大天神的初次见面会是怎么样的呢？大家和我一起来看吧……向着“成为正式的神”的目标努力吧！

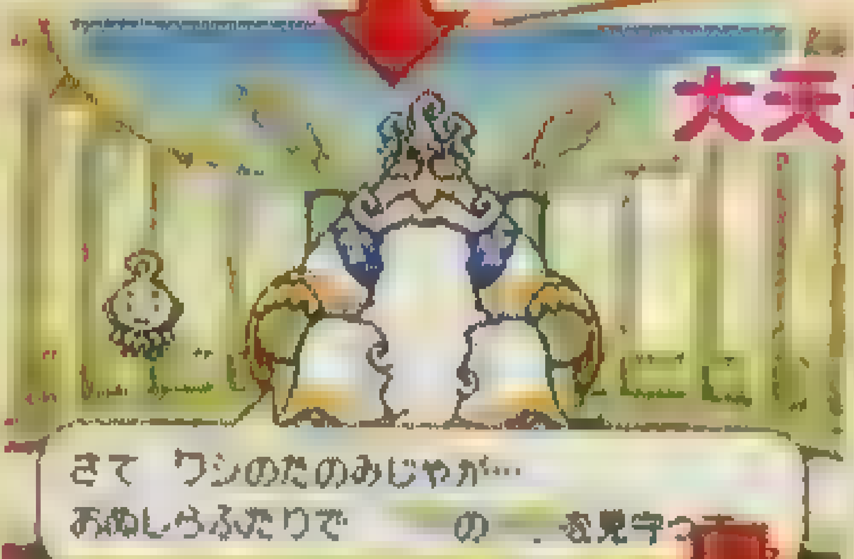


与伟大的天神面对面！

←虽然总是自称伟大，不过的确很了不起。

与助理初次见面！

←与辅佐玩家的小天使丘比特紧张的初次见面。



大天神的委托是？

←地位崇高的大天神委托你办事情，没有理由拒绝吧！

去守护某个家族

←光是在旁边看护还不够，必须设法让家系延续。



←终于要进入选择家族画面了，守护哪个家族呢？

赶快前往下界吧！



仔细观察家人的思考！

→↑家族成员的行动里包含各种各样的思考和个人目标，以及与其他人的关系。

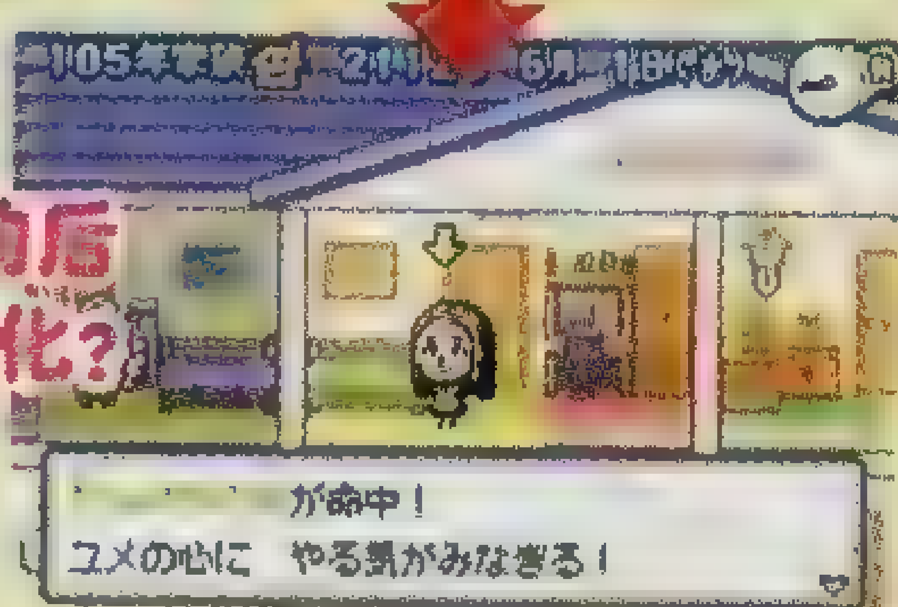
决定了要守护的家族后，终于可以开始观察了！按照丘比特的建议，首先应该调查一下家族成员们的喜好和思考。

随着家族成员们的行动与思考变化，可能会走上危险的道路。这时便需要使用丘比特之箭来影响他们的思考，将家族引导至好的方向。



锁定目标！

↗对于热衷于游玩的女孩子射出“努力之箭”的话……

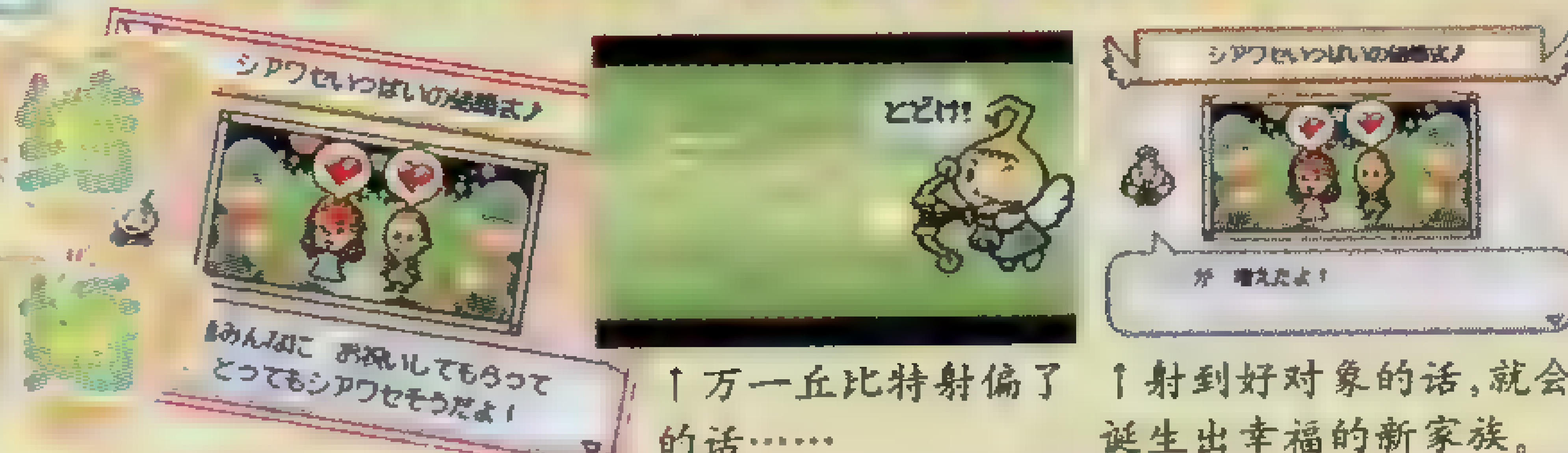


这次行动后会有什么变化？

→被“努力之箭”射中后干劲大增，之后的行动便会产生变化……

……将由丘比特之箭决定!

丘比特之箭中最特别的要数“通信结婚之箭”。使用这种箭可以令年轻的家族成员与结婚对象相爱。另外，结婚对象还可以从其他玩家的家族中选择，这就是所谓的“通信结婚”吗?



↑万一丘比特射偏了的话……

↑射到好对象的话，就会诞生出幸福的新家族。



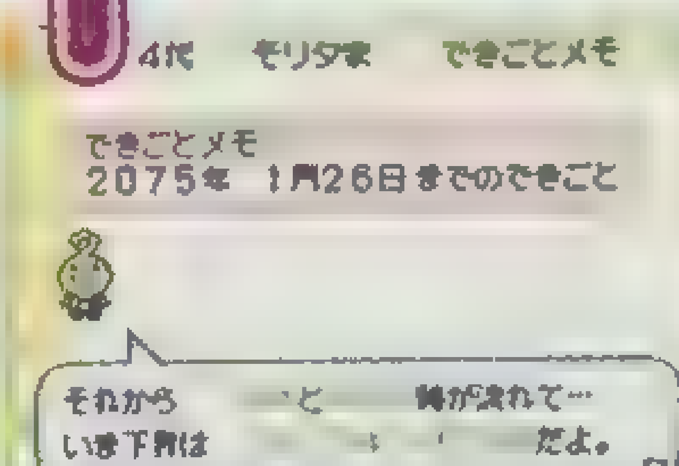
脖子下面挂着铃铛的小天使丘比特的任务是辅佐玩家这个见习天神。他的任务除了观察家族成员的思想、按照玩家的指示射箭外，还会把玩家不在的时候发生的事情一一报告。



←丘比特登场，快活地向玩家打招呼。

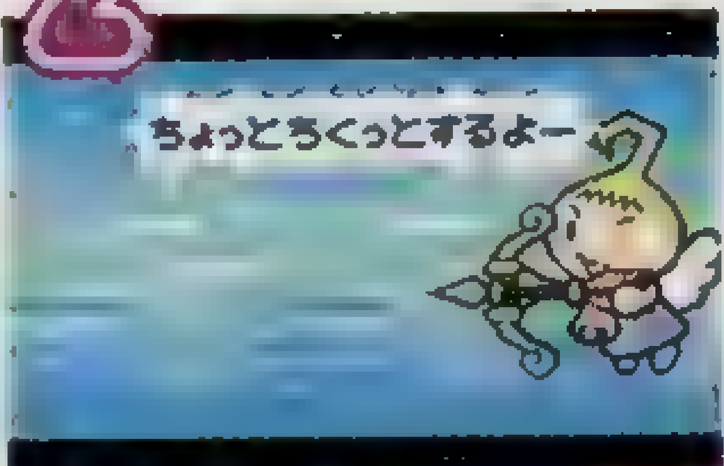
丘比特的工作

1 家族的状态报告



↑报告玩家不在时发生的事情。

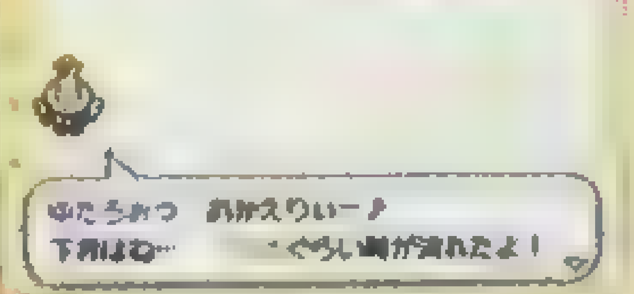
2



↑最大的工作果然还是射箭。

时光流逝是不会停止的!

切断GBA电源后，《千年家族》卡带内的时间也会继续流逝。很久不玩的话游戏中也会过很长的时间。家族成员们会一如既往地生活，也会发生各种事件甚至是世代交替。



↑游戏再开始的时候可以看到已经流逝了多少时间。



↑随事件不同，家族的状态也可能变化。

↑女儿小学顺利毕业了。

←到底发生了什么事?

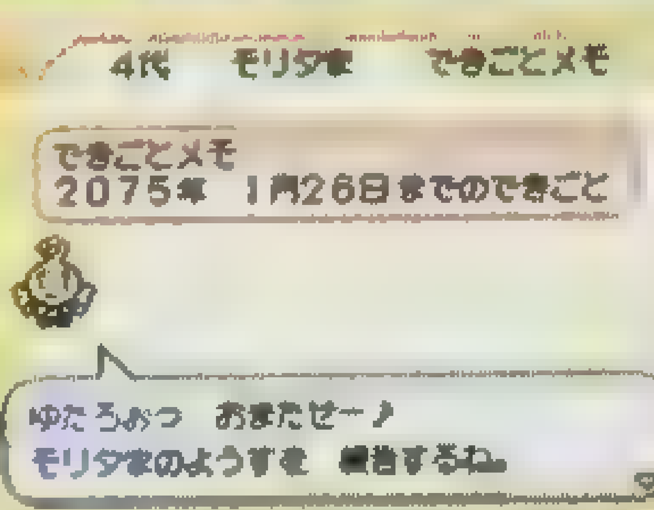
会发生好事情，也可能发生坏事情!



→各种事件层出不穷，错过的话会后悔的。

各种各样的事件

GBA断电后，虽然玩家并没有进行游戏，但卡带里的世界还将继续发生各种各样的事件。这些事件都会被丘比特记录下来。虽然已经不能用丘比特的箭来干涉这些事件，但至少还能详细阅览一下事件的概况。

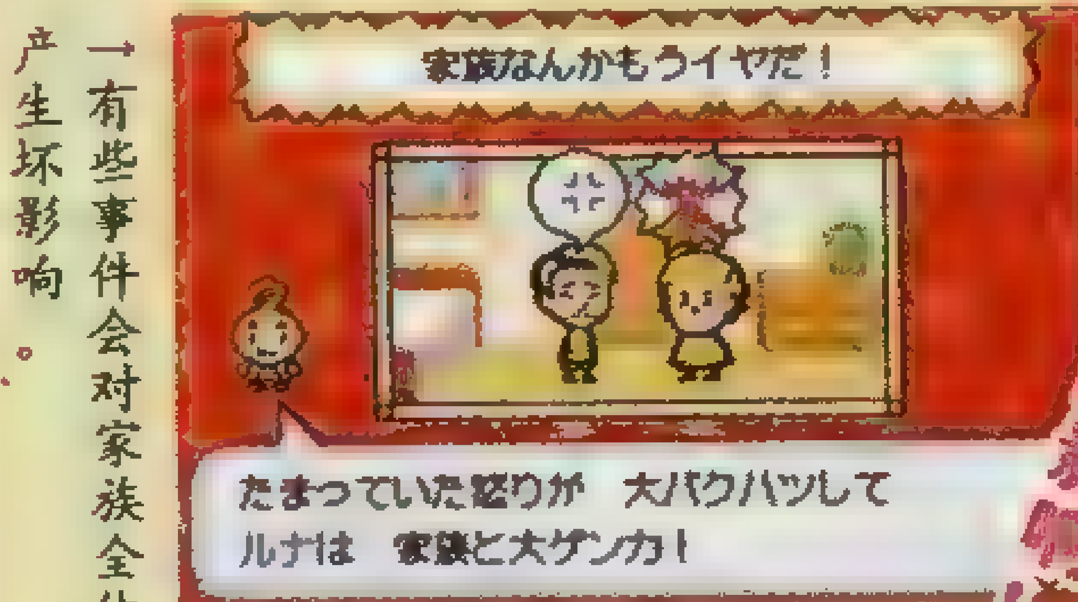


↑都发生了些什么事呢?



↑对于事件产生的影响，用箭可以多少修正一些。

←对于家族的状态会做出详细报告。



→有些事件会对家族全体产生坏影响。

考虑对家族的影响!



从水晶体“灵魂人偶”中将被封印的传说中的怪物“LEGENDS”复活的育成类RPG《LEGENDS》续篇登场。本作的最大特征是可以与另外发售的玩具联动，在玩具中培养的LEGENDS也可以随时放回游戏中。现在玩具中登场的103种灵魂人偶全都可以在游戏中使用，此外还可以靠密码获得前作中培养的灵魂人偶。

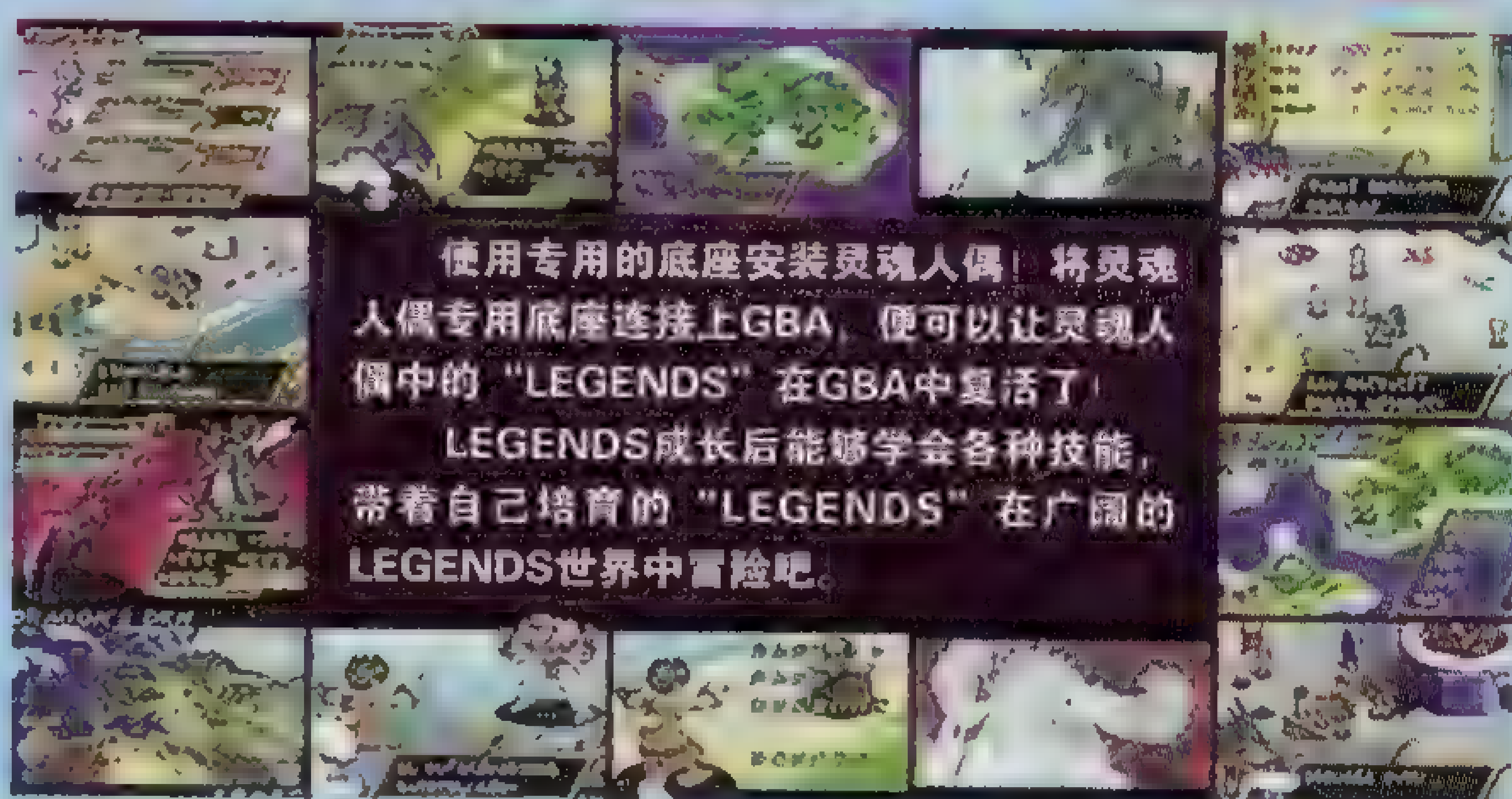
LEGENDS 奈克罗姆之印

GBA			
	BANDAI	2005.02.17	4980日元
	卡带	RPG	1～2人用

将玩具培养成灵魂人偶的冒险RPG第二作

GBA与灵魂人偶合体！

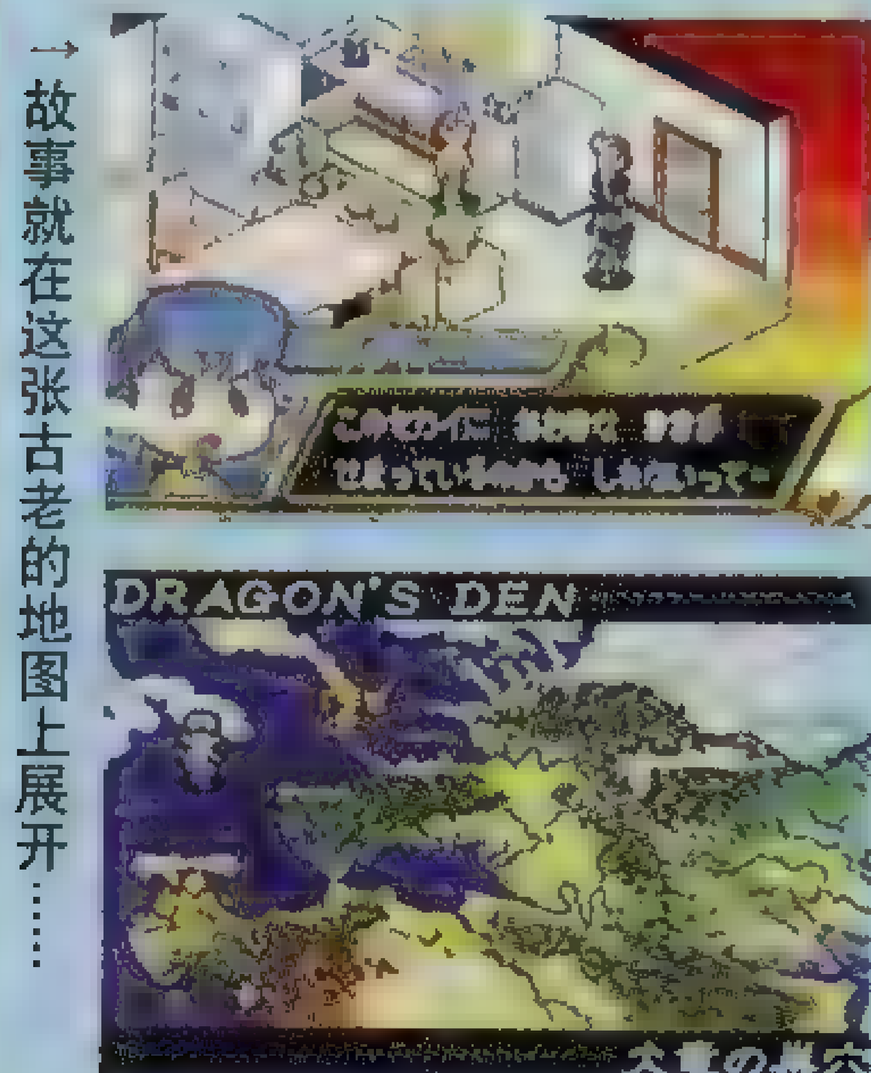




使用专用的底座安装灵魂人偶！将灵魂人偶专用底座连接上GBA，便可以让灵魂人偶中的“LEGENDS”在GBA中复活了！

LEGENDS成长后能够学会各种技能，带着自己培育的“LEGENDS”在广阔的LEGENDS世界中冒险吧。

这款软件分单品版和附加专用底座与灵魂人偶的同捆版2种。单品版售价4980日元，同捆版售价则是5980日元。如果买过前作《LEGENDS 复苏的试炼之岛》这次只要买单品版即可。



↑故事就在这张古老的地图上展开……



↑TV版登场的角色们当然也会出现！

完全新作剧情及片头动画！

纽约市被突如其来的奈克罗姆的影子所笼罩！

纽约市内出现了谜之祭坛!主人公们的眼前出现了破坏的化身“Lindbulm”（德国传说中的一种有翼巨龙）！为了打倒Lindbulm，主人公们在巨大的光芒包裹下来到了异世界……



盛大的故事剧情将在开始就会用影像来演绎！



主要登场人物

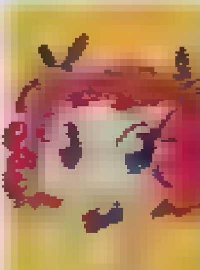

男主人公


女主人公

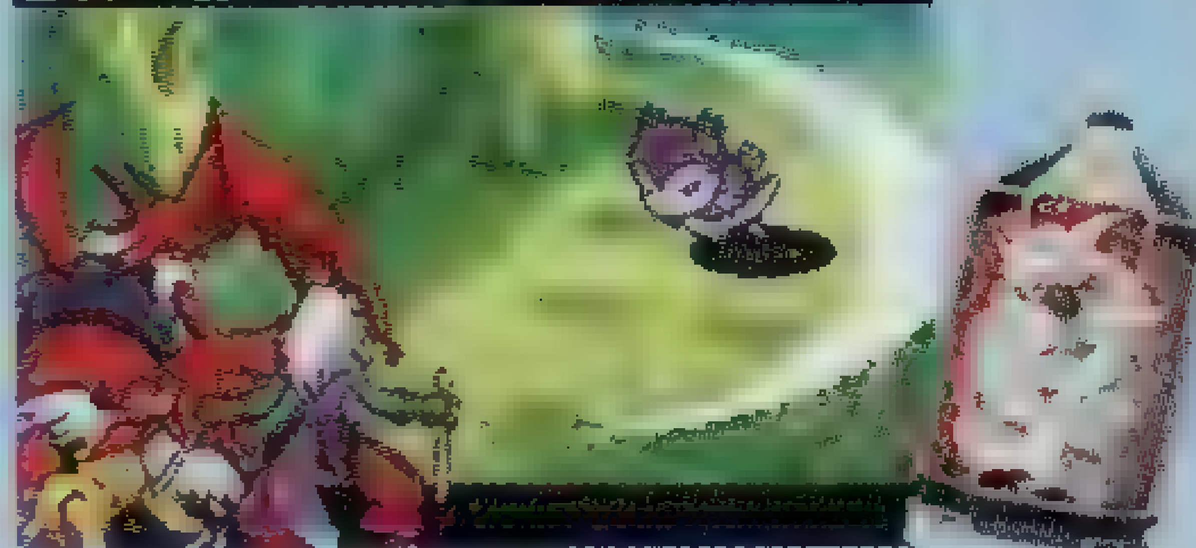

马克


迪诺


秀


惠

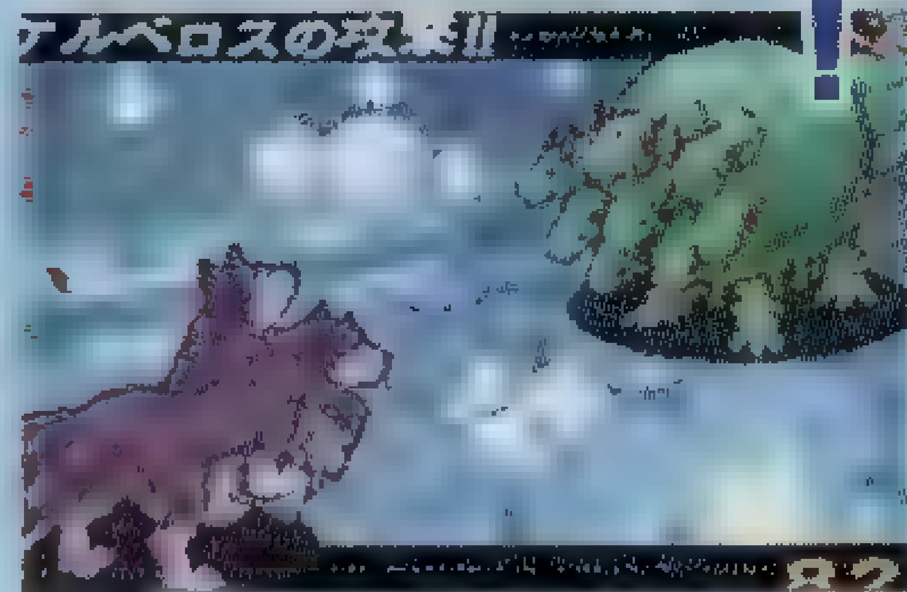
全部共有103种灵魂人偶成为伙伴！











可以让你喜欢的灵魂人偶加入！本作灵魂人偶的总数从前作的53种增加到103种，从第一系列到最新版的灵魂人偶全部网罗！当然，也会有隐藏的灵魂人偶在游戏中登场！

满载着乐趣的灵魂人偶！





一：“自动冒险”在不玩的时候LEGENDS也会成长！

在前作中广受好评的“自动冒险”机能在此作得以保留。在切断GBA的电源后,LEGENDS会自己在灵魂人偶内进行冒险并得到锻炼。不仅如此,在《LEGENDS奈克罗姆之印》中自动冒险时还追加了“得到特殊的钥匙、道具、或者是发现秘密场所”等要素。



二：与师父修行，开发原创技巧！

↓拜迪诺为师，可以学会火属性的特技。

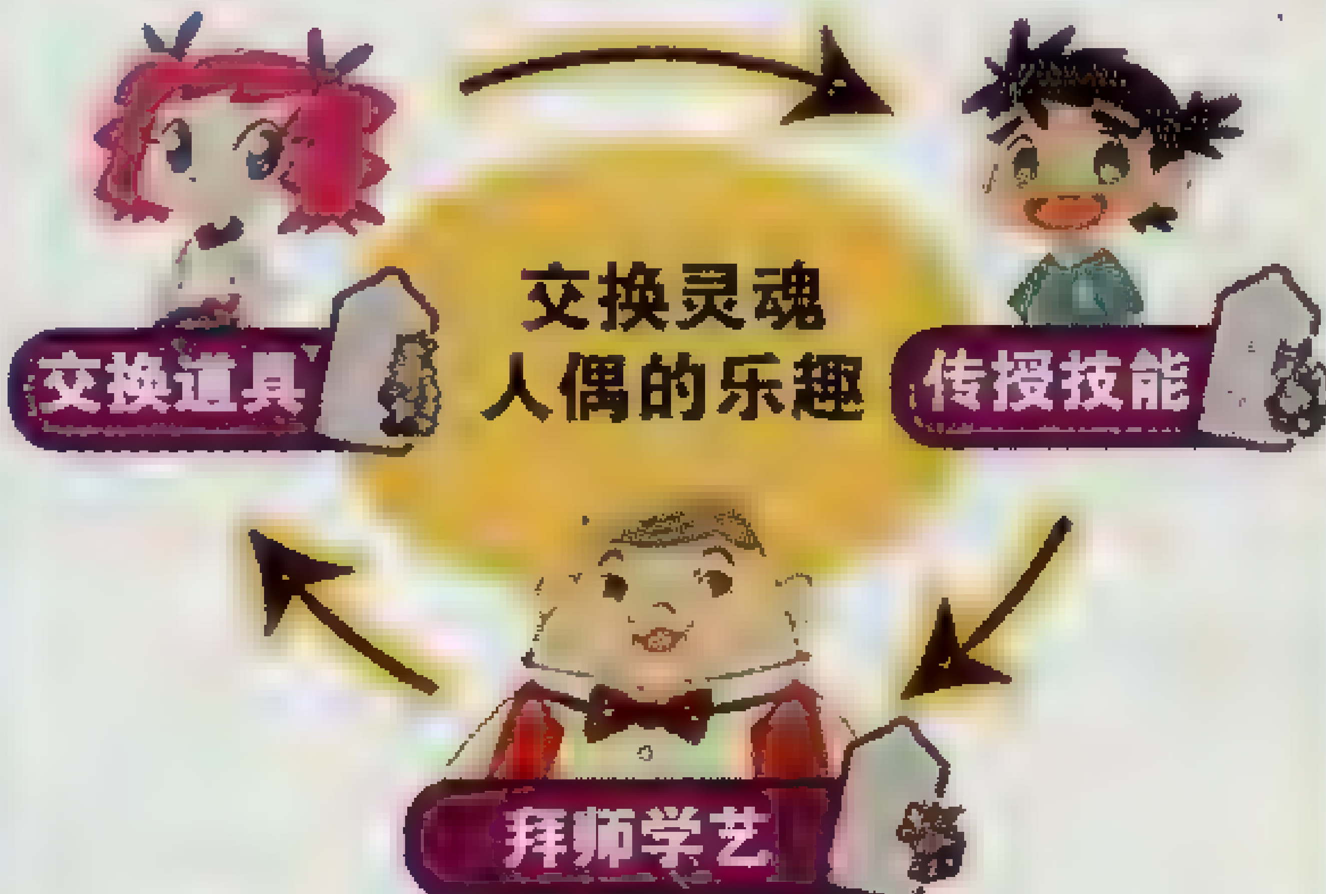




↑拜马克为师，可以学会怎么样的特技呢？

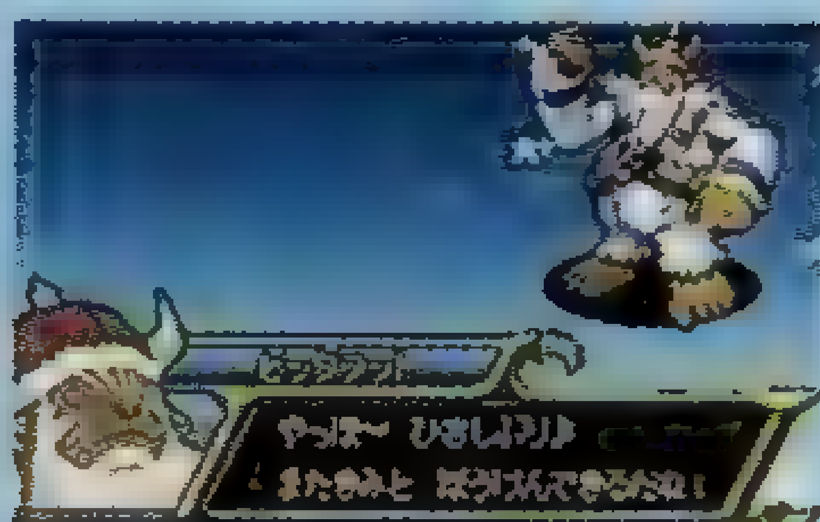
LEGENDS可以拜师学艺，学会各自不同的原创技巧！游戏中共有6名角色可以成为LEGENDS的师父，在跟随师父修行一段时间后LEGENDS便会学会原创技能，而且随着师父和修行场所不同，教出来的技能也不一样。

三：通信技能充实



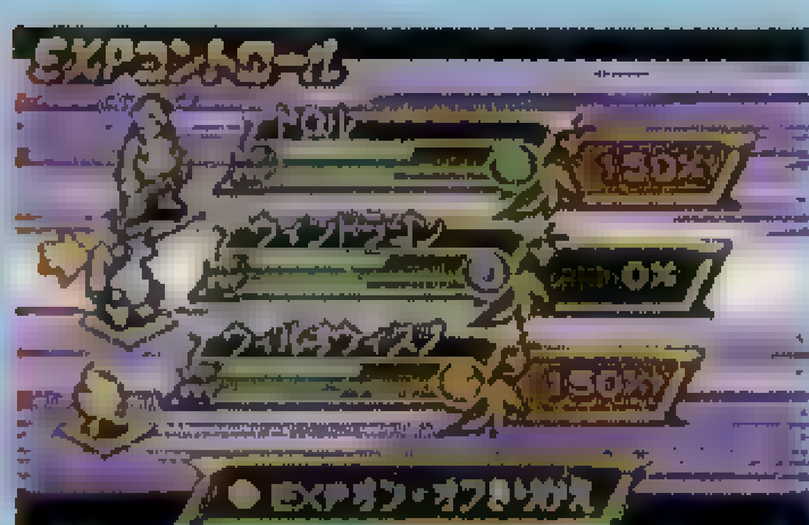
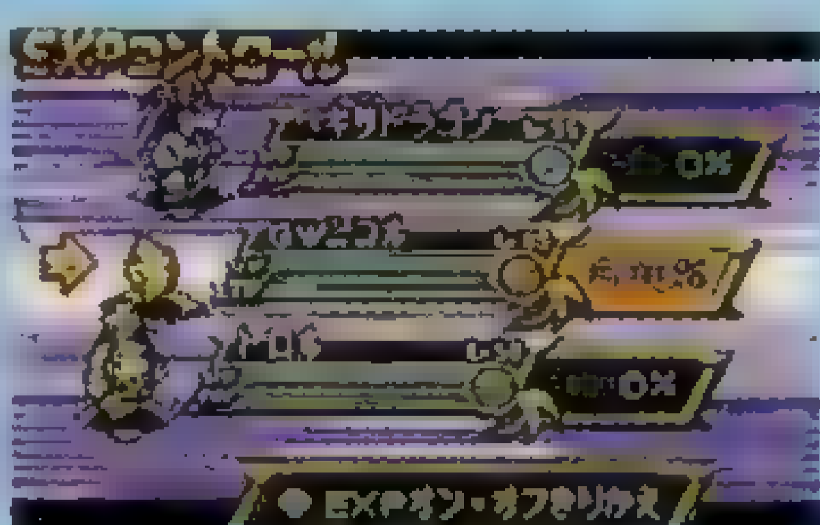
通过交换灵魂人偶,可以与朋友交换LEGENDS、道具或是学习原创技能。

继承前作的进度！

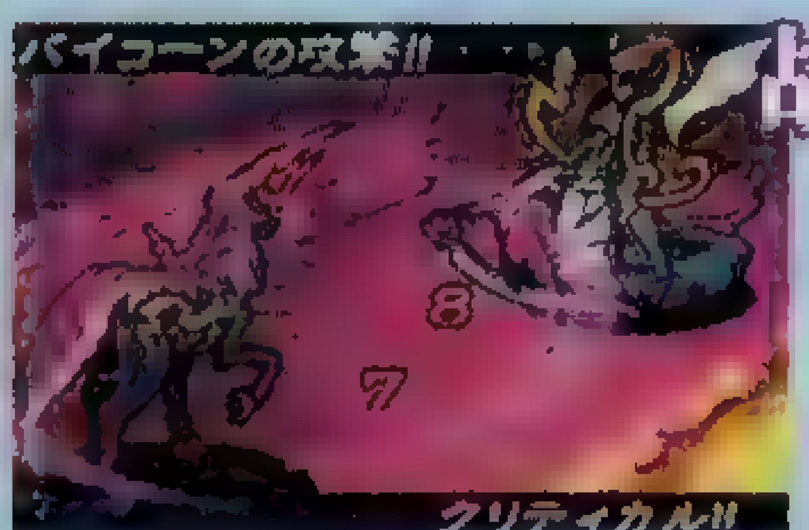
可以继承前作《LEGENDS复苏的试炼之岛》的记录！

这作可以和前作的LEGENDS共同冒险。输入前作《复苏的试练之岛》的爆机密码后，就可以令前作的LEGENDS在本作中转生。此时它的实力会比直接召唤出来的更强。

自由自在地分配经验值！

战斗结束后得到的经验值可以自由分配，也可以将所有的经验值都集中在某一只LEGENDS身上，对它进行重点培养。



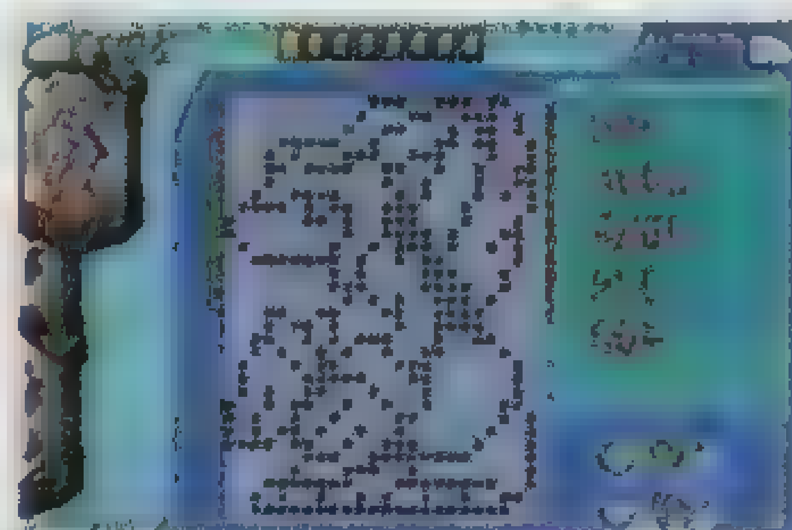
战斗动画加速机能！

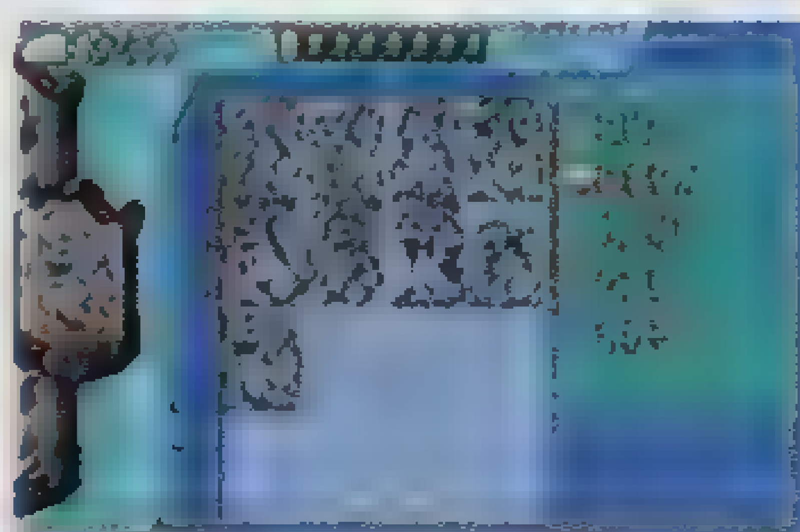
充满魄力的战斗怎么可以因为动画的速度问题而受到影响呢?战斗中只要按住A键就可以让战斗动画的速度加倍。

新机能“原创灵魂人偶生产模式”！

“超联动”也提升了性能！

↓描绘出你自己独一无二的LEGENDS！





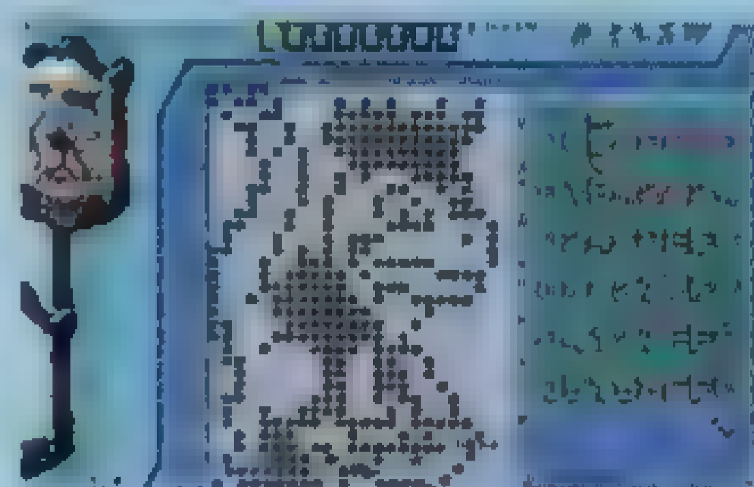
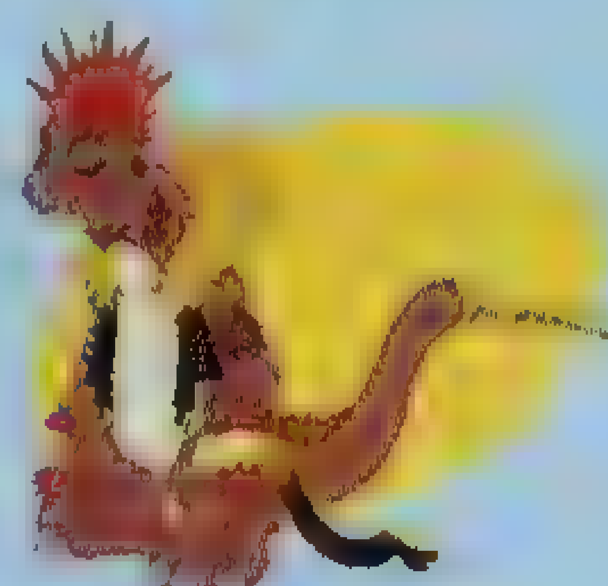
↑搭载了点阵图绘机能，可以将LEGENDS完全重绘。

修改灵魂人偶内的IC数据，可以做出自己独有的LEGENDS。完成后可以在灵魂人偶的液晶画面上表示出LEGENDS的造型。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
00	D80000	16	8FE704
01	B42A24	17	97F4F8
02	4C3EEC	18	87F840
03	327FFC	19	C3FC80
04	127FF8	20	C7FD00
05	153FF0	21	48F780
06	091FF0	22	606640
07	0928F8	23	206740
08	192328	24	206720
09	114498	25	60E590
10	32455C	26	49E290
11	6243C2	27	4FBEFB
12	445C0A	28	2E1144
13	C55802	29	2FDFFE
14	89D7C2	30	44A4A5
15	8BE83C	31	7FFFFF

“输入数值”来创造LEGENDS！火蜥蜴诞生。

利用输入密码的方式也可以创造LEGENDS，例如输入左边的密码就可以创造出火蜥蜴。

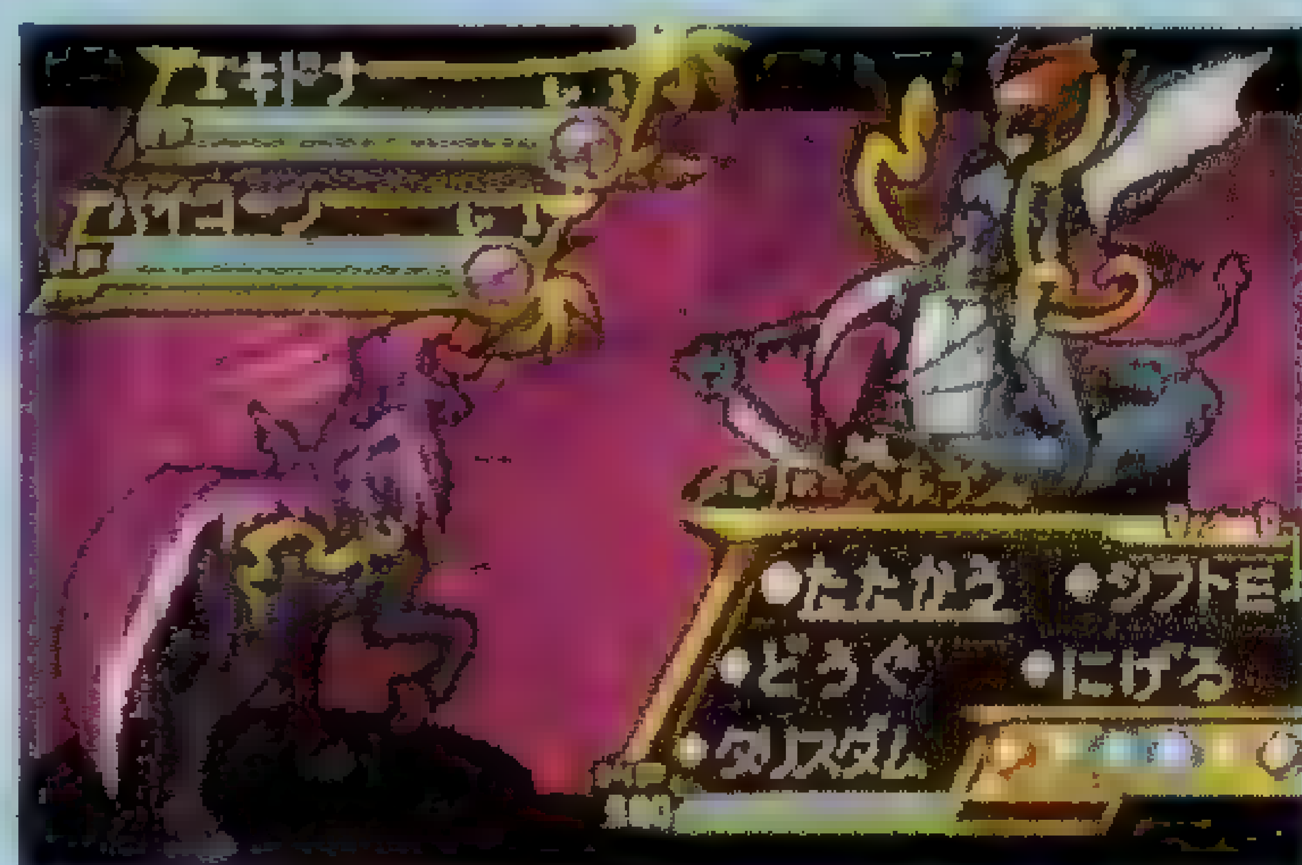



其他的联动要素



玩具育成

游戏使用的LEGENDS在玩具中育成后放回游戏中的话，各项数值也会上升。



强力登场

双重特典

预约特典!



六翅翼龙灵魂人偶

初回特典!



特制卡牌

名侦探柯南

黎明的纪念碑



BANPRESTO	2005年春	价格未定
卡带	AVG	1人用

扮演柯南 寻找出真正的犯人!

以人气动画为题材的AVG游戏，玩家将扮演江户川柯南进行现场调查、情报收集以及证物寻找工作，解决犯罪事件!



↑调查部分要操作柯南进行各种各样的调查。



←坠落在跑车上的谜之尸体，究竟是自杀还是他杀呢？

↓调查中发现证物！这样可以找出打开解决事件的突破口吗？



目标 甲子园



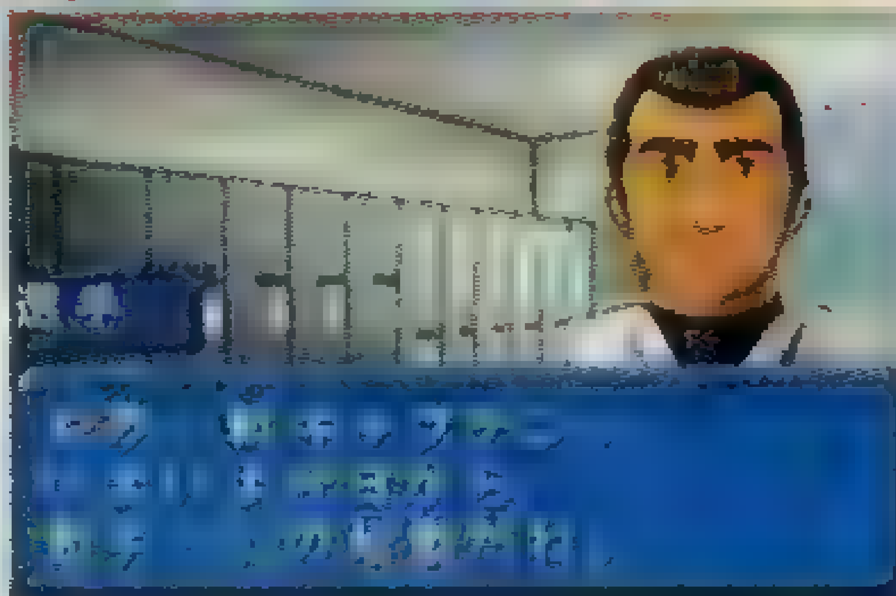


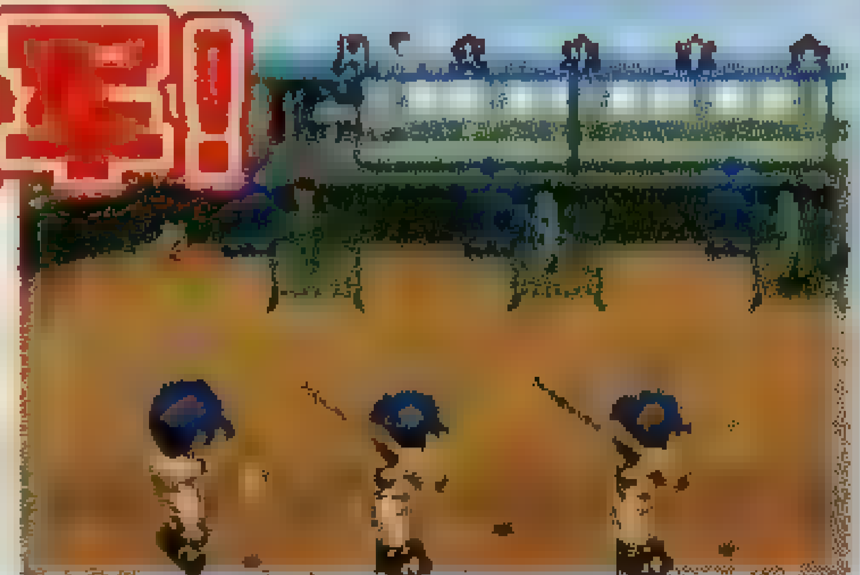


tasuke	2005.03.10	5040日元
卡带	SLG+ACT	1~2人用

培养高中棒球队,向甲子园进军!

本作将日本高中棒球联赛以养成SLG的形式游戏化。玩家是在1年级便被指名为队长的高中棒球选手，在毕业前的3年内培养队伍，以甲子园为目标挺进。游戏中的比赛部分是ACT，练习是迷你游戏。





↑养成时要注意队伍的方向性。

←拥有炽热故事的剧情模式。

最热门

新作工房 NDS异质路

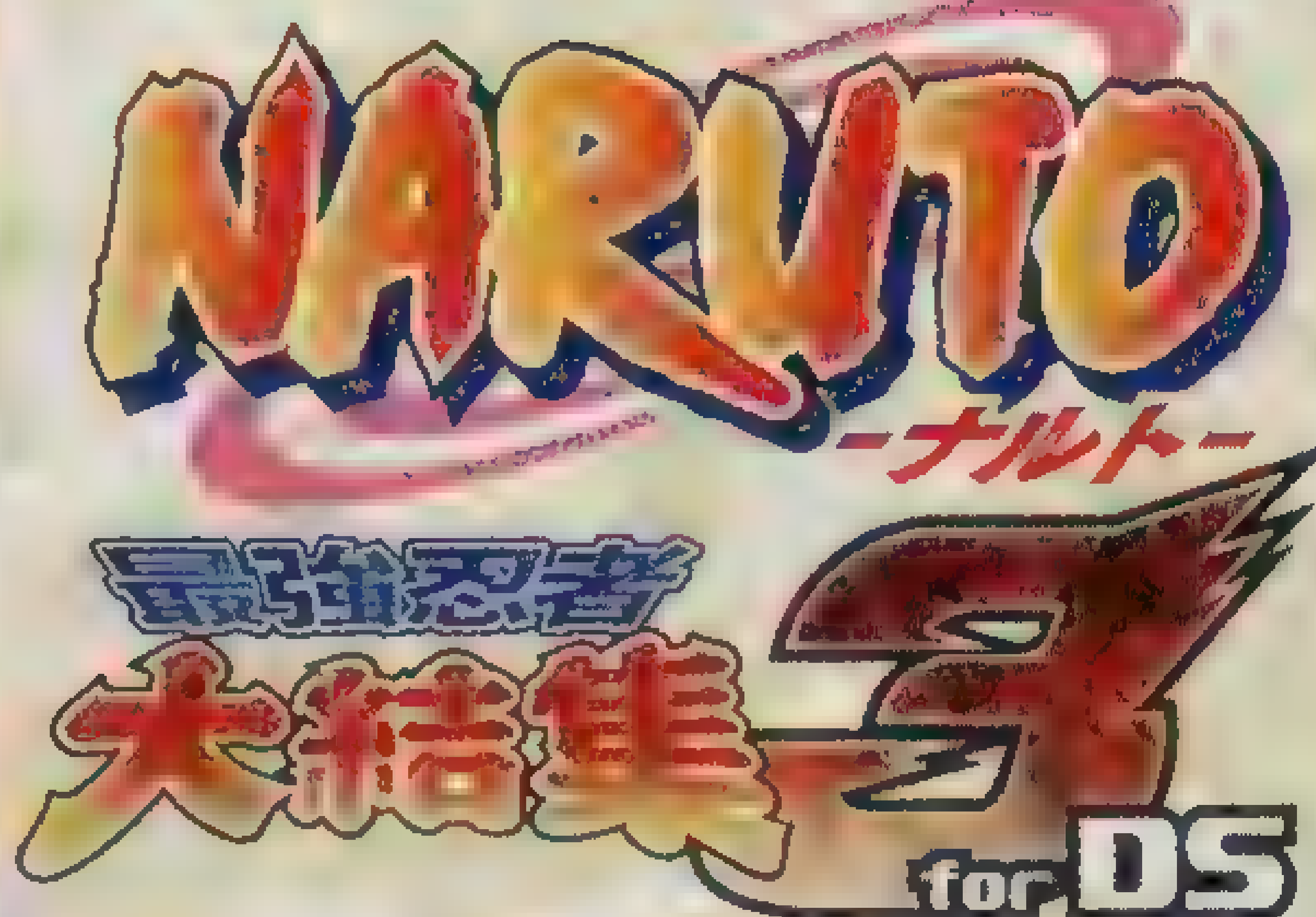
NEW SOFT FLASH!!

责编/暗凌

旋涡鸣人和伙伴们登陆NDS!

根据高人气动漫作品《火影忍者》改编的游戏中ACT系列游戏“大结集”的最新作在NDS平台上登场！使用触摸屏汇集查克拉，努力成为最强忍者吧！

NDS	TOMY	2005年春	价格未定
	卡带	ACT	1人用

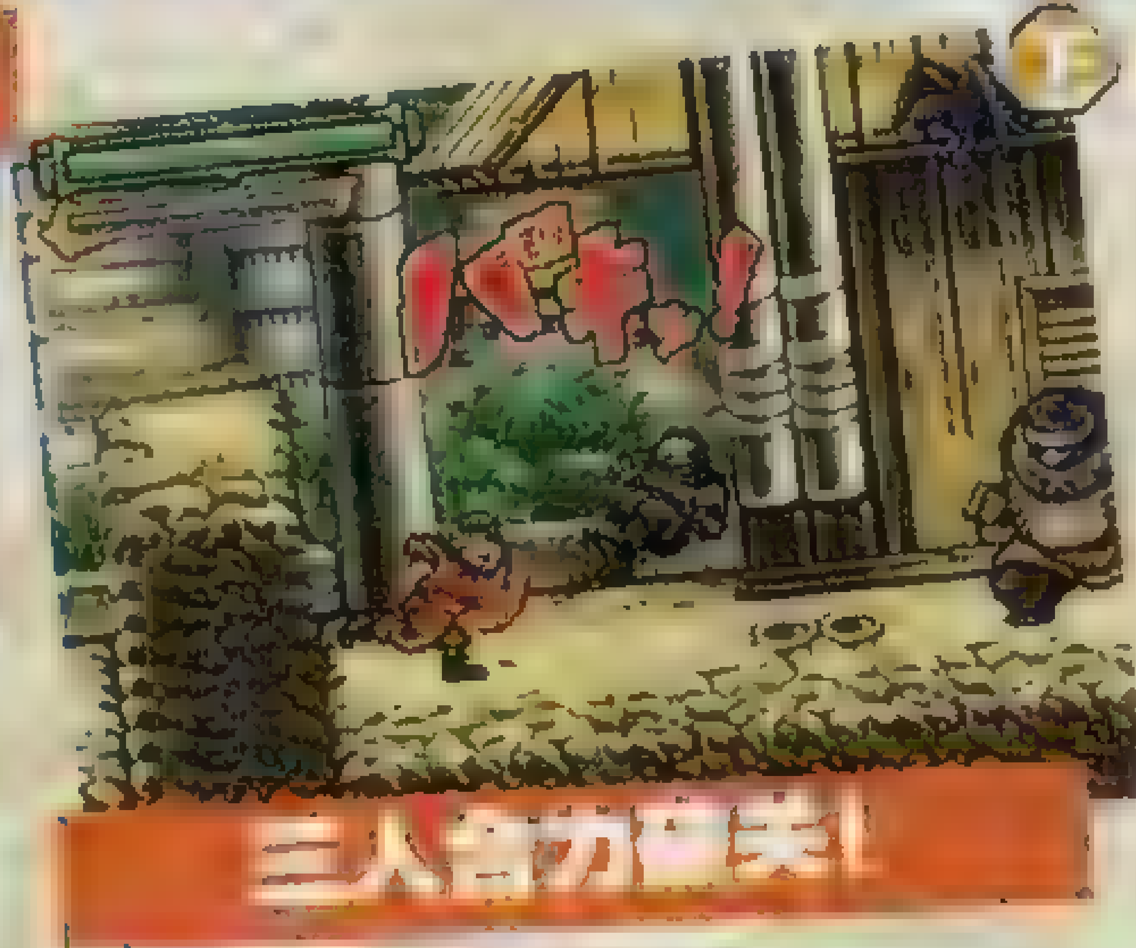


为了成为最强忍者挑战各个关卡吧!

三名忍者组成的小队



→在下屏幕点触选中的人物，能在上屏幕的关卡内使用？



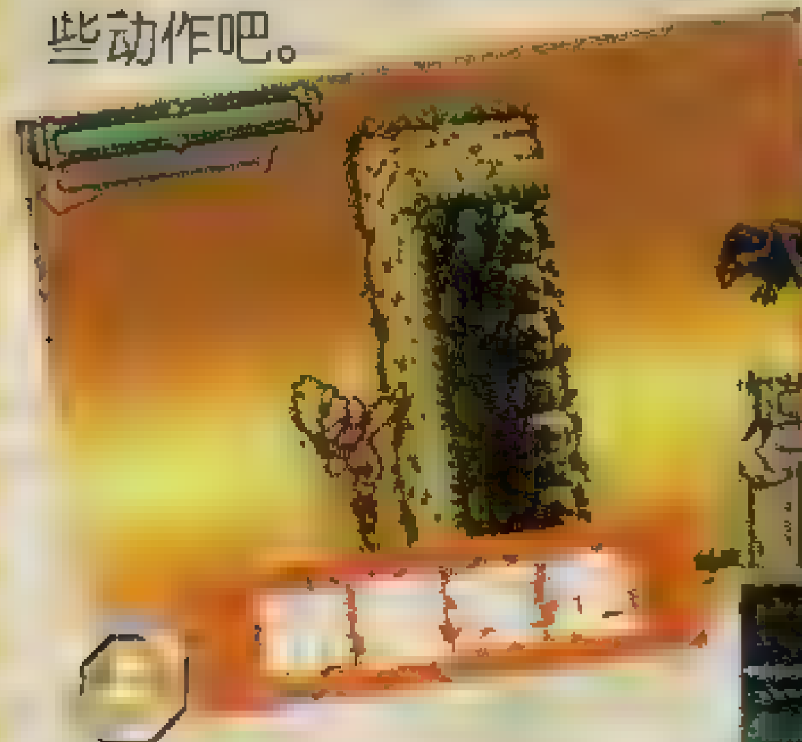
三人合力破关!

·本作仍然是横向卷轴动作游戏，玩家要操纵旋涡鸣人破关，详细的系统目前仍然不明，从画面看来，如果点触下屏幕显示的人物，能够根据障碍物和敌人的情况灵活换用其他人物。

←上屏幕是横向卷轴的动作关卡，使用各种忍者技能，向着目标前进!

新增加的各种动作!

作为最新作的本作中人物动作、忍术、关卡全部大幅POWER UP！本次介绍新增加的人物动作“攀壁疾走”和“下蹲攻击”，以成为了不起的忍者为目标流畅地使用这些动作吧。



攀壁疾走

↑在峭壁或垂直的墙壁上急速前进。

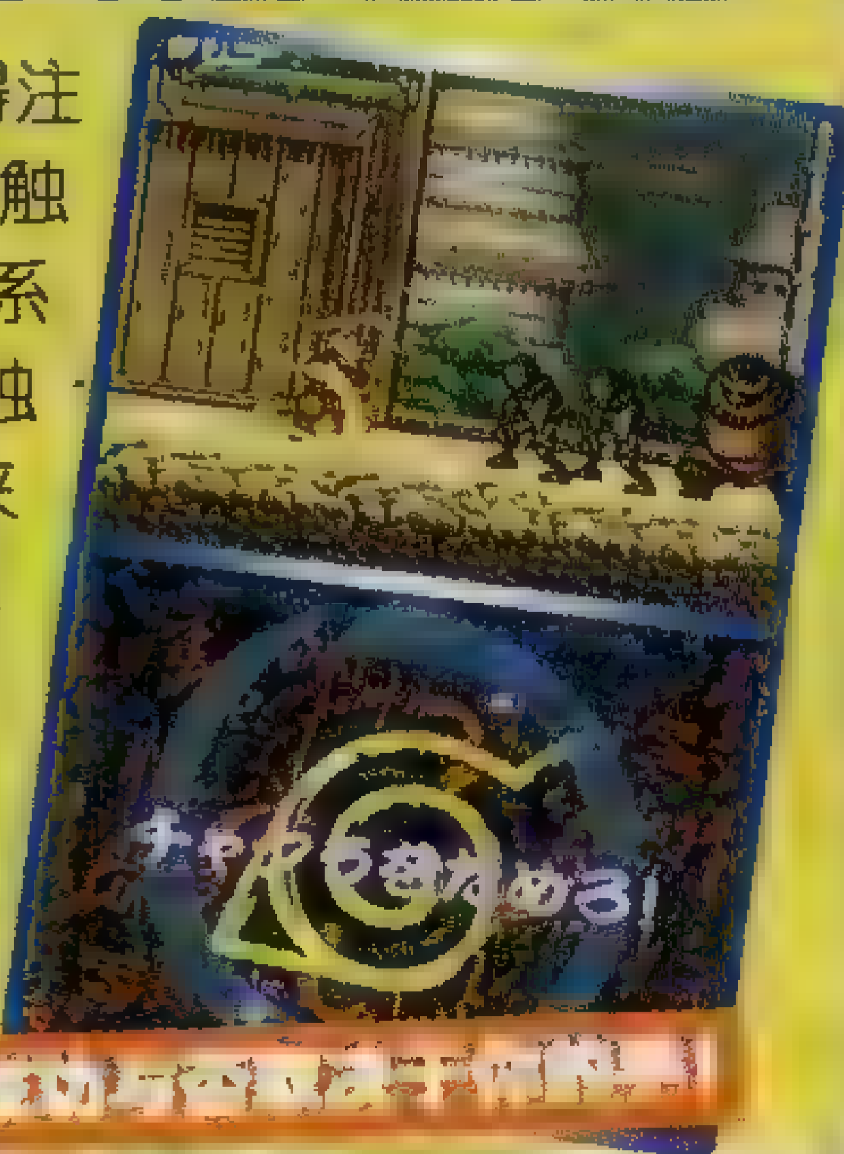
↓在蹲下的状态时能使用拳脚攻击，即使在狭窄的地方也没问题!

下蹲攻击



使用触笔结印汇集查克拉

本作中最值得注目的地方在于使用触摸屏结印的独特系统，用触笔描画出触摸屏上显示的印来汇集查克拉，旋涡鸣人等人就能使出必杀技。



→用触笔描画出印的形状，如果失败的话将无法汇集查克拉。

成功与否取决于你的手!



卡比在描画出的彩虹轨道上滚动的动作游戏

TOUCH! 卡比

タッチ!カービィ

NINTENDO	2005.03.24	4800日元
卡带	ACT	1人用

大人气的《星之卡比》系列最新作登陆NDS。拥有把世界变为画的能力的魔女使用魔法把卡比变成了圆球，卡比要在触笔描画出的彩虹轨道上一边滚动一边前进，本作和系列作品一样，卡比能复制各种能力并使用。



卡比能使用的部分复制能力公布!

卡比的复制能力在本作中仍然被继承下来，本次已经公布的复制能力有三种，本作中卡比以没有任何能力的状态打倒拥有复制能力的敌人之后就能使用各种能力了。而要解除复制到的能力时只需要点触画面右下角的小图标就可以了。



↑点触图标就能解除复制能力。

光束



光束能力不仅可以用来攻击敌人，也能破坏方块。卡比不停旋转时就能发射出光束，这时连续点触卡比就能停留在原地不断发射光束。

火焰



卡比变为火球横向冲刺的复制能力，能比普通冲刺的速度更快，冲刺距离也更长。而且不仅能在地上使用火焰能力，在空中也能使用，冲刺过程中不会受到伤害。

车轮



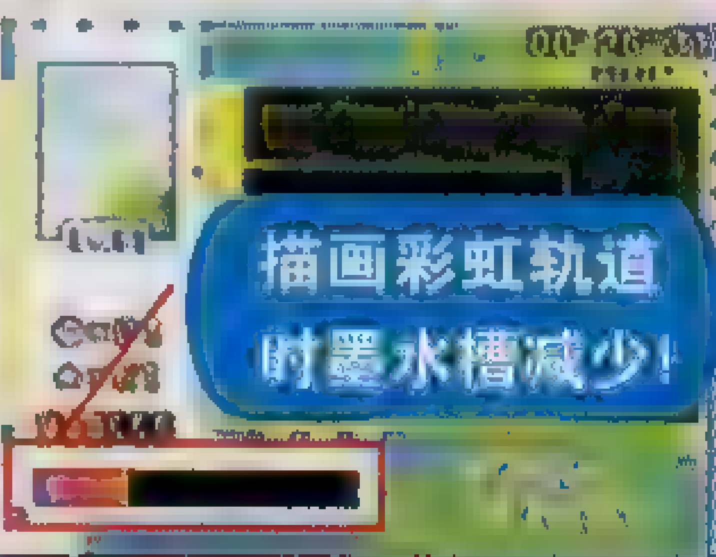
卡比变身为车轮，沿着彩虹轨道或地形连续冲刺的复制能力，冲刺中能破坏方块持续前进，如果撞在彩虹轨道或者墙壁等物体上就解除变身。

触摸屏用法的复习

这里再次对游戏中触摸屏的用法进行复习，利用触摸屏除了能描画出彩虹轨道以外，还能让卡比做出前冲动作，制造出彩虹护盾，以及让敌人进入麻痹状态以便攻击。描画时要注意墨水限制。



↑点触卡比时，卡比会做出前冲的动作，这样能打倒敌人。

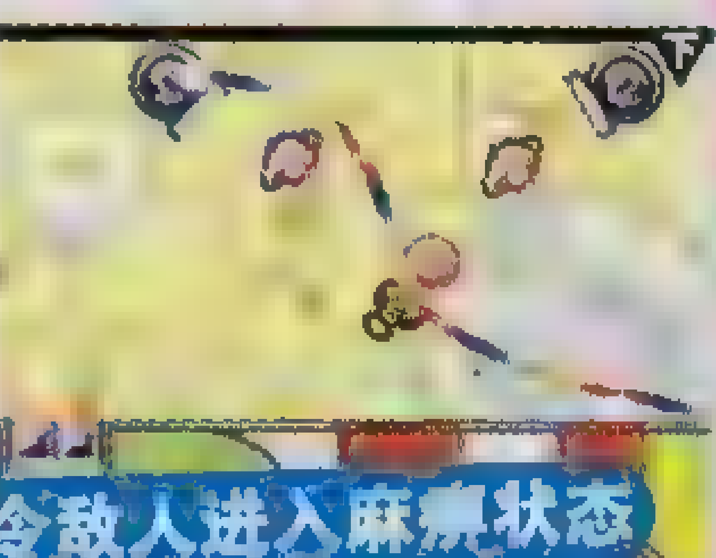




→消耗墨水描画出引导卡比的彩虹轨道。



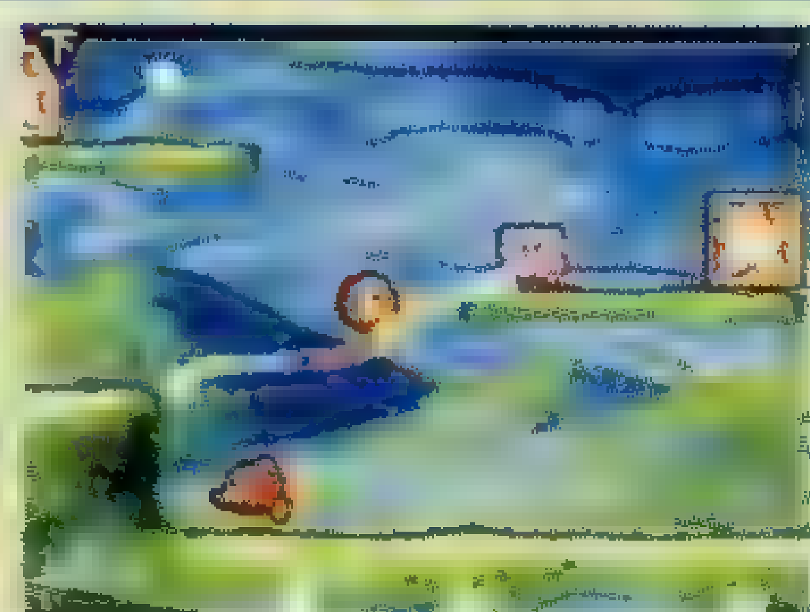
↑活用彩虹轨道，能做出防御敌人子弹等攻击的护盾。



↑直接点触敌人的话，敌人会进入麻痹状态。

使用敌方角色进行游戏!

在游戏中满足一定条件后，能使用卡比之外的敌方角色进行游戏，卡比和敌方角色到底有哪些不同之处是个值得注意的地方。



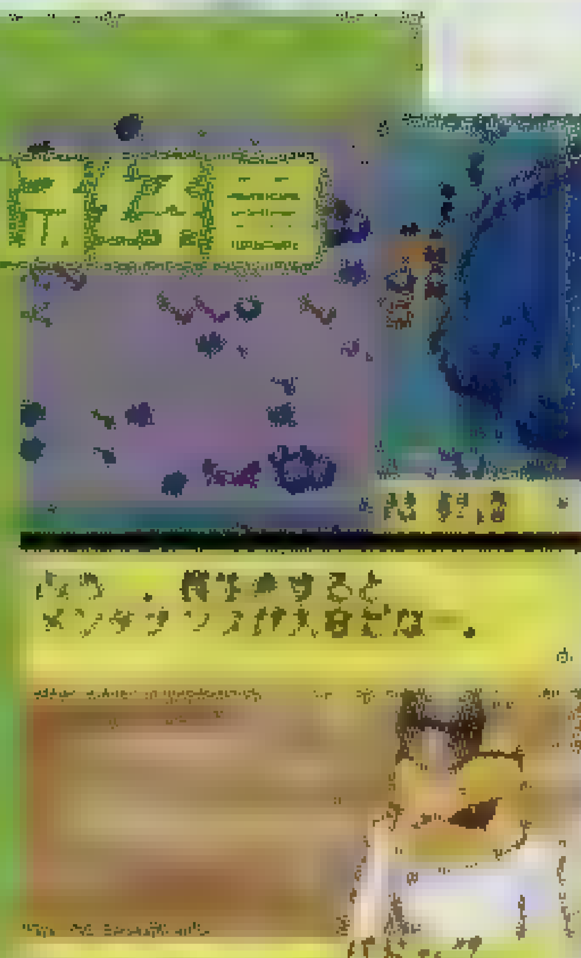
↑除了卡比以外还能使用敌方角色!

牧場物語 コロボックルステーション

NDS	MMV	2005.03.17	5040日元
	卡带	SLG	1人用

体验种植作物和饲养动物的牧场经营

能体验到种植作物和饲养动物的牧场生活，本作是以GBA版的《矿石镇的伙伴们》为基础的作品，主角将在牧场中过着温馨的生活。



播报各种实况情报的电视台共有9个频道

有以下这些电视节目哦



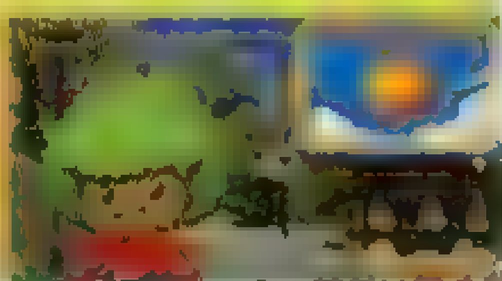
游戏中DJ矮人主持的电视台会播送各种各样的情报，帮助小矮人的话电视频道的数量会逐渐增加。



↑看起来像是在下屏幕点触选台的系统。

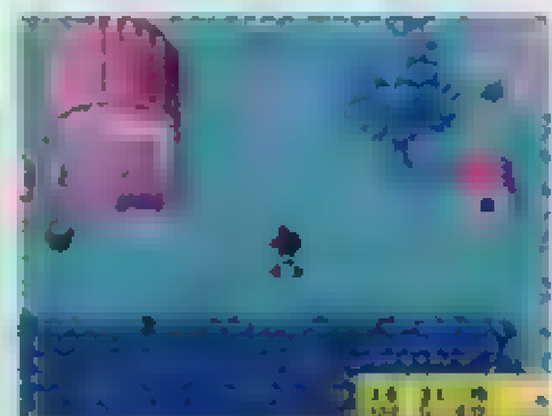
天气预报

1频道是天气预报，能预知第二天的天气情况，关系到农作物灌溉和动物放牧等情况，游戏开始就能收看。

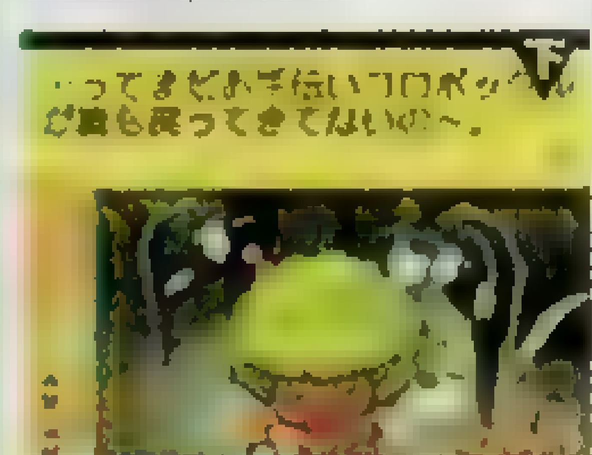
牧场运营情报

2频道播送关于牧场运营情况的信息，包括牛奶出货金额等，游戏开始时的一些有用信息能很快看到。




小矮人情报

3频道是关于在牧场帮忙的小矮人们的情报，能了解到小矮人目前的状况。




动物情报

4频道播送牧场中饲养的动物们的情报，除了各种动物的情况外，还有各种小技巧。

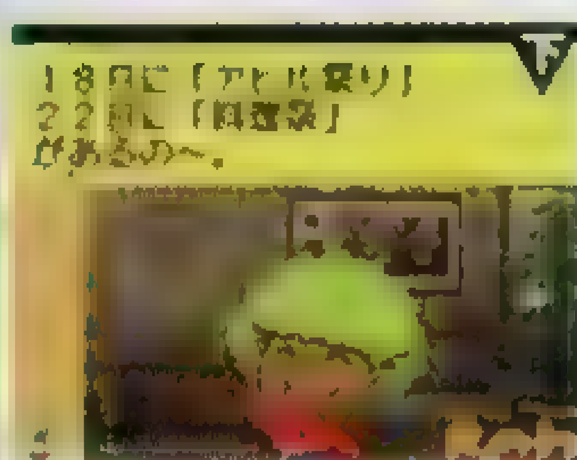



音乐

5频道是专门的音乐频道，能欣赏游戏中的各种背景音乐。随着游戏的进行能渐渐欣赏到更多的音乐，也许还能欣赏到系列游戏中令人熟悉的背景音乐哦！

新闻

6频道提供忘却之谷中的新闻，包括各种一年中的各种祭典仪式等重要日子的新闻。



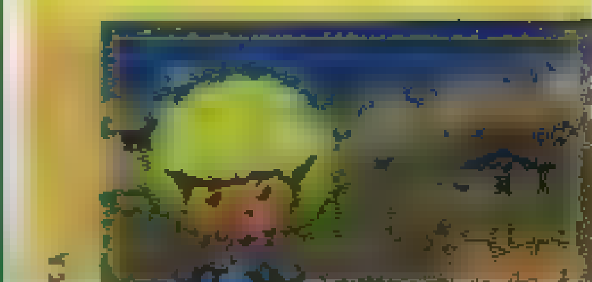

谜之频道

7频道完全是谜之频道，小矮人DJ如果说了“今天……”，可能这天会得到什么重要的情报吧。



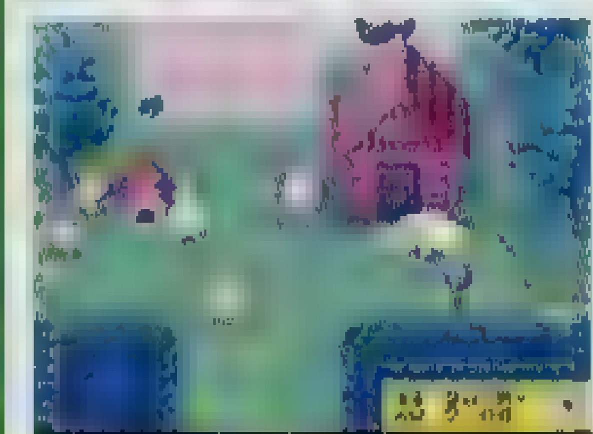

指导频道

8频道能帮助对牧场物语系统不熟悉的新手，带领新手渐渐融入牧场生活，只有游戏开始时才能收看。

猜谜

9频道是猜谜的专门频道，关于牧场的各种疑难问题都会出现，正确解答问题时会得到一些道具哦。






21点

波卡

与小矮人的纸牌比赛！

游戏中可以和小矮人玩纸牌哦，21点、神经衰弱等纸牌游戏都使用触笔来玩。



作为结婚对象的女孩们的情报公开！

《小矮人工作站》的场景设定以忘却之谷为舞台，人物设定则是NGC版《美妙人生》和GBA版《矿石镇的伙伴们》人物大约100年后的子孙。主角的结婚对象增加了很多，本次介绍可能会成为结婚对象的7位女孩的相关情报。

阿莉莎

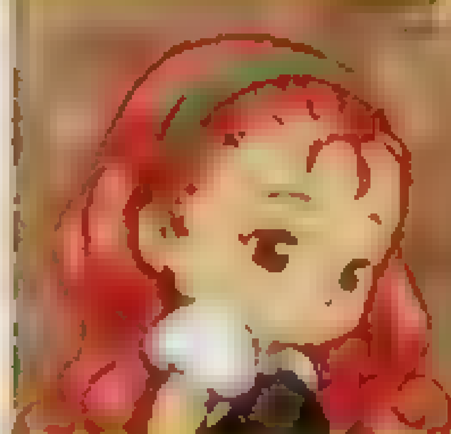




↓应该怎么做才能调解他们的吵架呢，主角也许能顺利调解哦。

なによ！わたしがどう思うと勝手でしょ！

てもでも、がんばってやっていれば、きっとうまくなるもん。

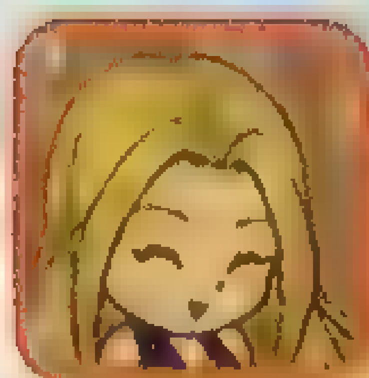




アリサ　ミック

↑酷似珀布利的阿莉莎与可能是哥哥的米克吵架中。

卡丽





↓对话中提到了商量对象，看样子卡丽也是新娘候选人之一哦。

わかった、わかった。

将来どうしようかなぁと思って、相談相手を探していたの。



カーリー



カーリー　ガレッド

↑与酷似加凡的加莱德对话中的卡丽。

莱欧娜



バーンさんからＤＶＤプレイヤーを買おうと思って…。



↓哎呀，她在哭，难道是因为买不到DVD机的关系？

な…泣かないでください…。
そ…それでは…。
わたしはこれで失礼します…。



レオナ

↑总是掩口而笑的莱欧娜，100年后也是小家碧玉？



レオナ　バーン

艾丽斯





↓为主角带来驱赶疲劳恢复精神饮料的艾丽斯，是医生的后代吧？

余計なお世話ありがたくいただきます

忙しそうね。
だけ働けば、
り疲れるでしょ？



エリス　もりタカナラ

↑游戏中还有像这样有选择支的选择系统。

エリス

阿菲



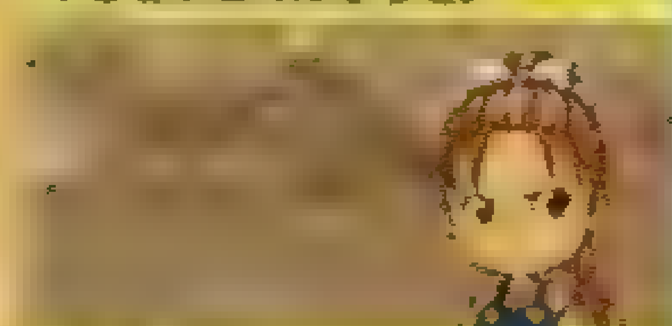


↓在游戏中能追求酷似琳的女孩阿菲，她提到了烟火师这个词，难道她是凯萨朗和帕萨朗的后代？

ごめんねぇ。
まさか、あんな事になるとは思わなかった。

さっきねぇ、
花火職人のおじさん達に
うちへ遊びに来ないかって

アーフィ



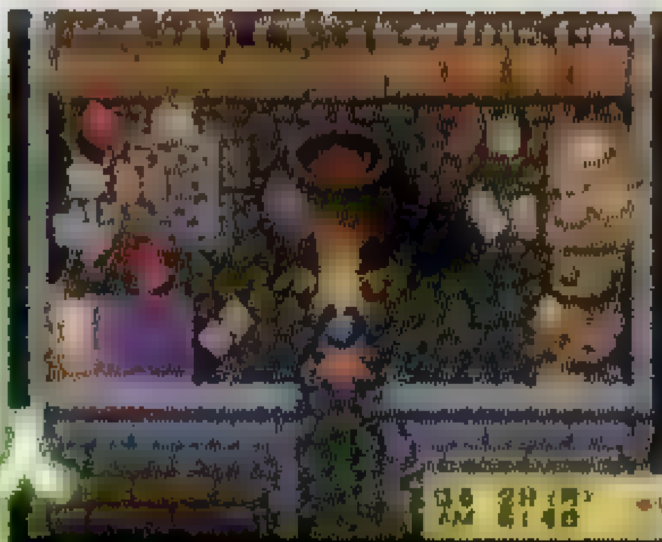
アーフィ

↑阿菲在道歉，发生什么事情了吗？

女神&魔女







大丈夫よ。
魔女で記憶を操作してあげるから♡

キー！！！
くやしい！
こうなったら…。



魔女さま





魔女さま　女神さま

↑不管遇到什么事情都一边笑一边说话的魔女，这就是魔女的感觉吗？

飞出手机屏幕的侦探推理AVG游戏

探偵·癸生川凌介事件譚

仮面幻影殺人事件

The Masquerade Lullaby



元气	2005.03.24	5040日元
卡带	AVG	1人用

活用NDS双屏和触摸屏机能的正统推理AVG登场。本次除了要介绍游戏系统和部分登场角色外，还会讲述游戏序盘时发生种种神秘杀人事件的剧情。玩家将扮演主人公生王正生，与名侦探癸生川凌介一起揭开杀人事件之谜！

登场人物 No.1

生王正生

与元气公司签约的自由游戏剧本作者，以游戏的方式将癸生川侦探事务所的实际事件公开。由于某件事件与癸生川认识后，成了朋友。之后只要是与癸生川和伊纲有关的工作，都会充满兴趣地去做。

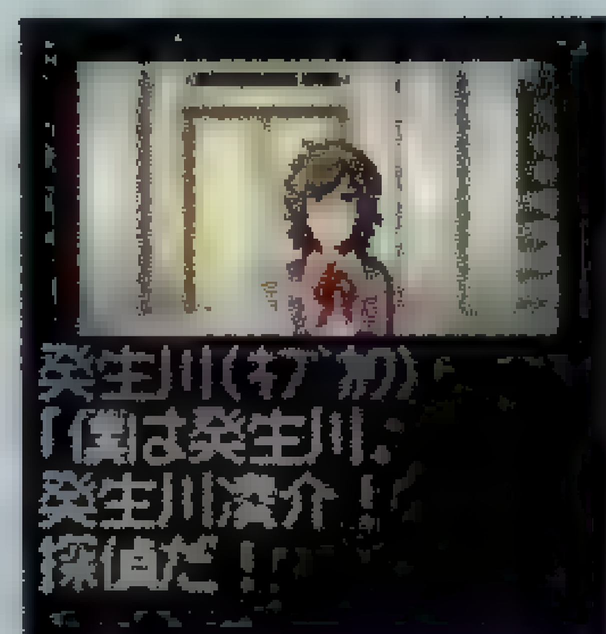
原本是手机游戏的“癸生川凌介”

《癸生川凌介事件谭》系列是2002年起在手机上登场的人气游戏，原作分为六个独立的故事相继出现，在不同的手机上有着不同的画面表现。而本作是完全的新作，全新制作的剧情，即使没玩过前作的人也不会有理解障碍。

第1弹	假面幻想杀人事件
第2弹	海楼馆杀人事件
第3弹	死者的乐园
第4弹	红羽白鹭
第5弹	黑匣之上
第6弹	交错混杂事件



↑《海楼馆杀人事件》讲述的是在大海中建造的奇怪建筑内发生的连续杀人事件。

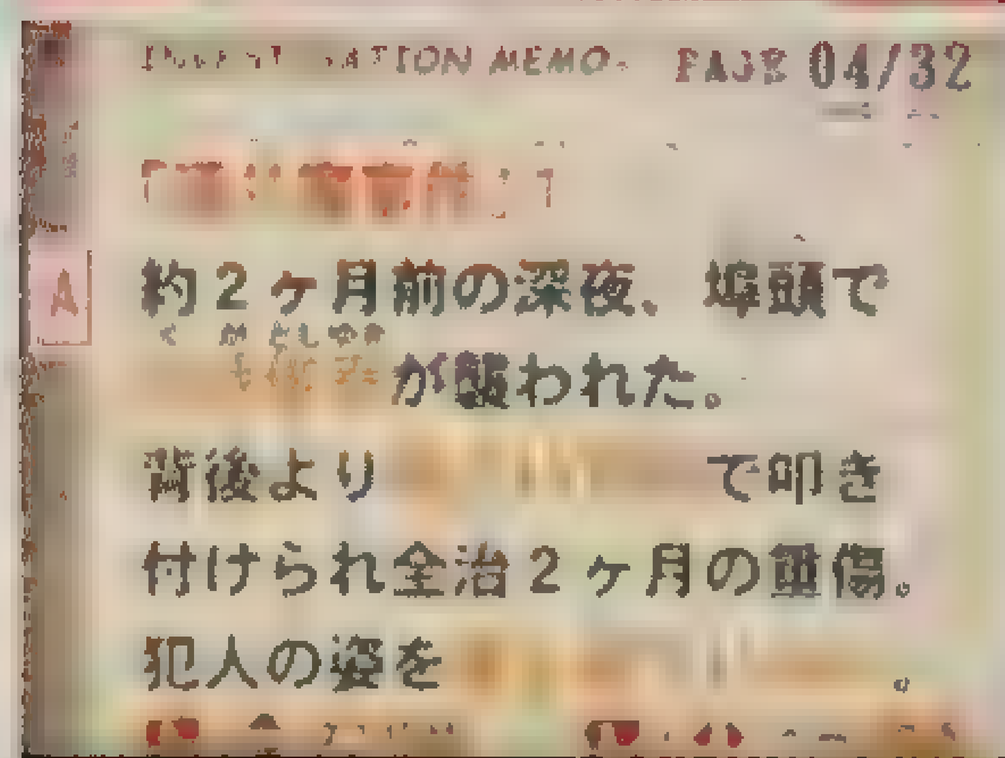


↑挑战都市传说“红色电梯”的《黑匣之上》。

活用双屏机能追近谜团的真相！

本作中，NDS的下屏用于显示人物或场景等，并能通过触笔点触来进行调查工作或选择人物对话等，上屏则会显示各种参考情报。随着游戏进程上下两个画面会产生实时变化。

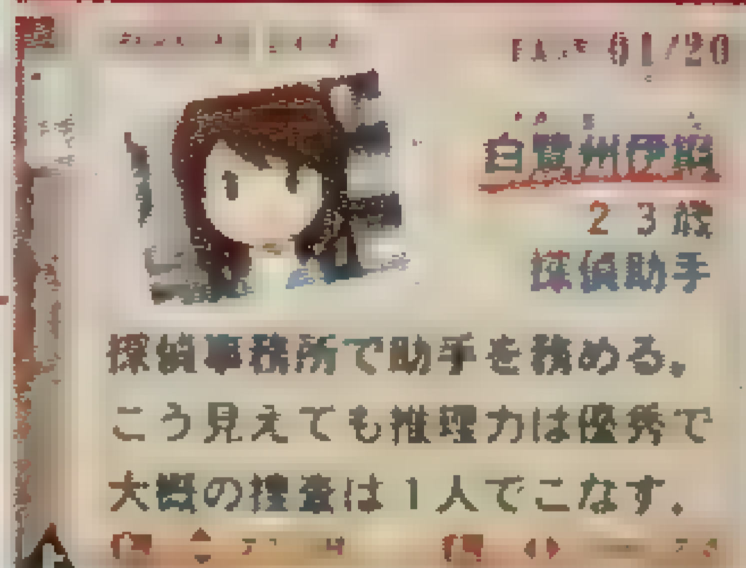
通常的游戏画面





↑下屏会出现各种选项，可以用触笔来选择对话或行动，上屏则显示相关情报。

上屏显示各种资料



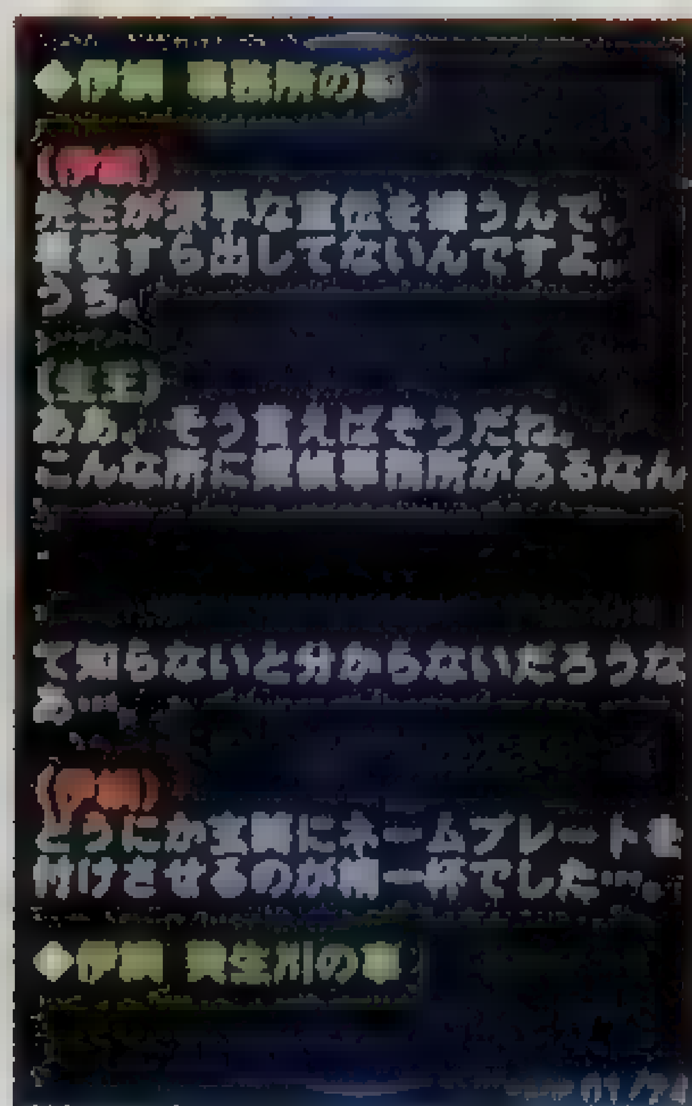
↑与伊纲对话时，上屏会显示出她的个人资料。

下屏用来选择行动



↑用触笔可以选择生王的各种行动，选择之前要仔细考虑。

迷惑的时候还可以查看过去的对话记录



↑游戏中所有的对话都会被记录下来，需要的时候可以随时查看。

登场人物 No.2 癸生川凌介

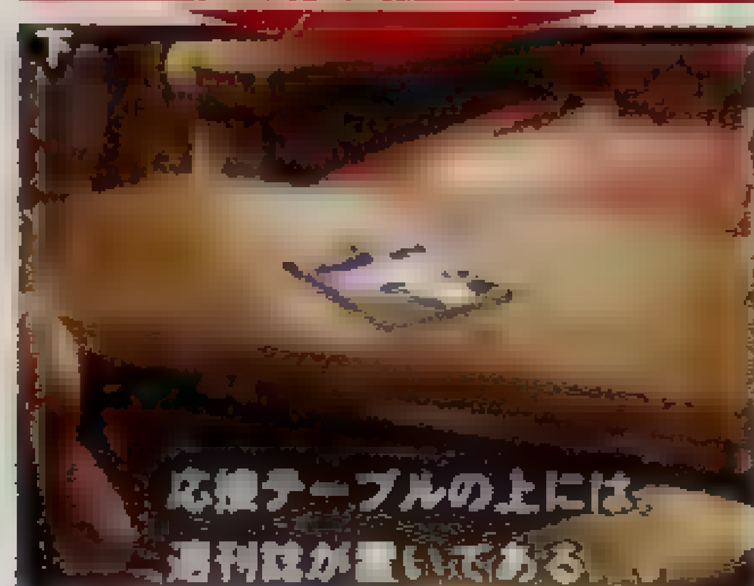
癸生川侦探事务所的所长，一头乱发及跟不上潮流的服装给人的印象并不好，他的性格完全是个谜，总是突然做出一些让人无法理解的事情，令人困惑。

直接点触物体或人物进行调查

与一般的AVG不同，本作可以采用NDS的触笔进行输入操作，直接点触画面上的人物或物品，可以进行直接的调查。例如右下的图中，点触伊纲会出现对话选项，点触想知道的内容便会得到相应的回答。此外，点触背景或画面中的其他物体，也会得到详细的内容。

↑触击左下角的「呼叫」标记，可以选择会话的人物。

点触想要调查的物品



↑点触桌面可以调查上面的周刊杂志。

使用触笔调查的示范



点触想要对话的人物



↑点触想要对话的人物便会出现相应的话题选项。



↑选择话题后会开始对话，其中会再次出现各种选项，这样便能够推进事件进展了。

登场人物 No.3 白鹭洲伊纲

癸生川侦探事务所的助手，虽然很年轻但拥有优秀的推理能力，独自解决了很多事件。只要注意到某件事物就会不顾一切地调查，并且拥有在不知不觉之中吸引他人的不可思议的魅力。

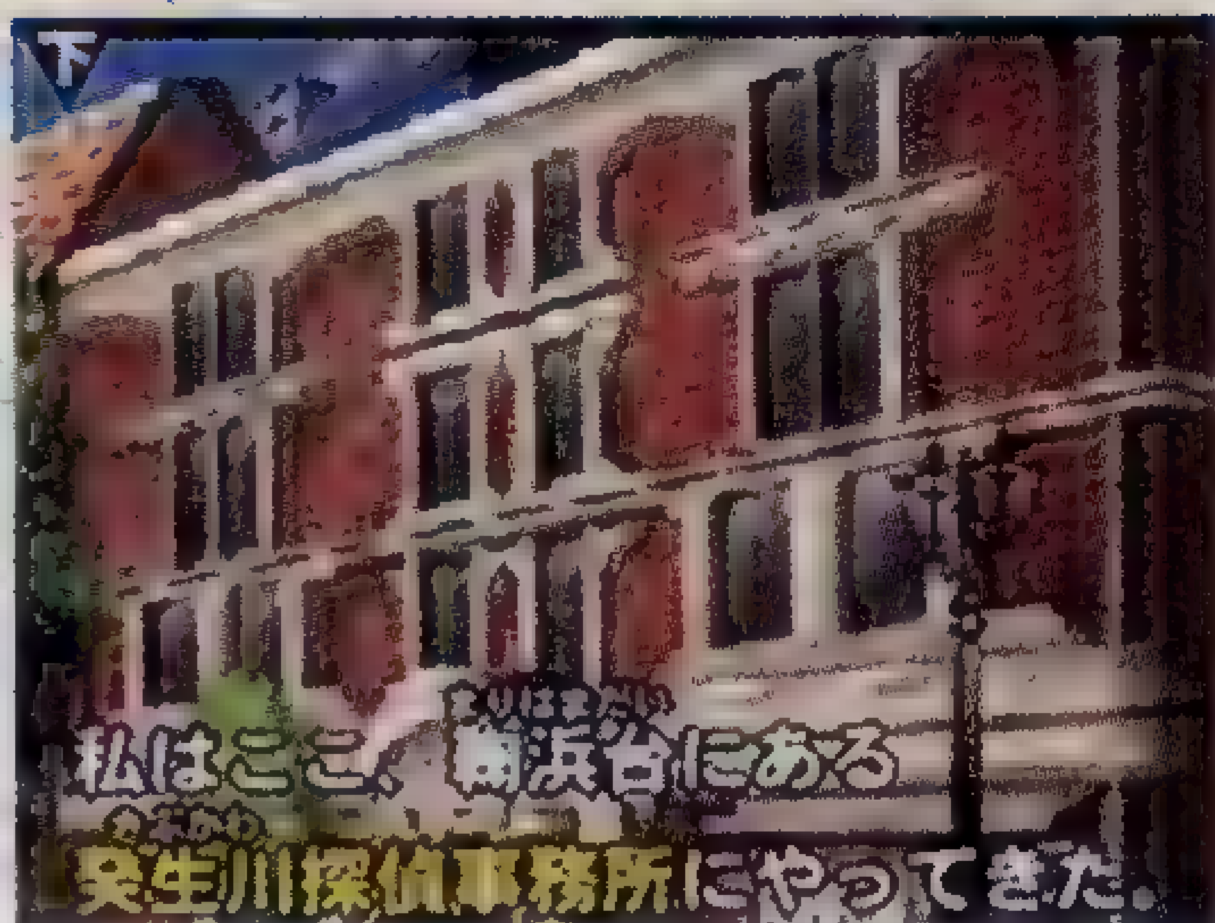


↑假如被她抓住破绽的话，一定会被责备。

《伊纲》
これもやっぱりオンラインのRPGなんですか？

游戏序盘剧情介绍

接下来对游戏序盘的剧情以及部分登场人物进行介绍。主人公生王正生收到了将公测的新网络游戏《悬疑在线》(Misty Online)的测试版CD，这个游戏是以翰滨市为蓝本制作的，想要邀请伊纲一起玩的生王来到了癸生川侦探事务所……



↑这里就是癸生川侦探事务所，建筑充满了欧洲风味。

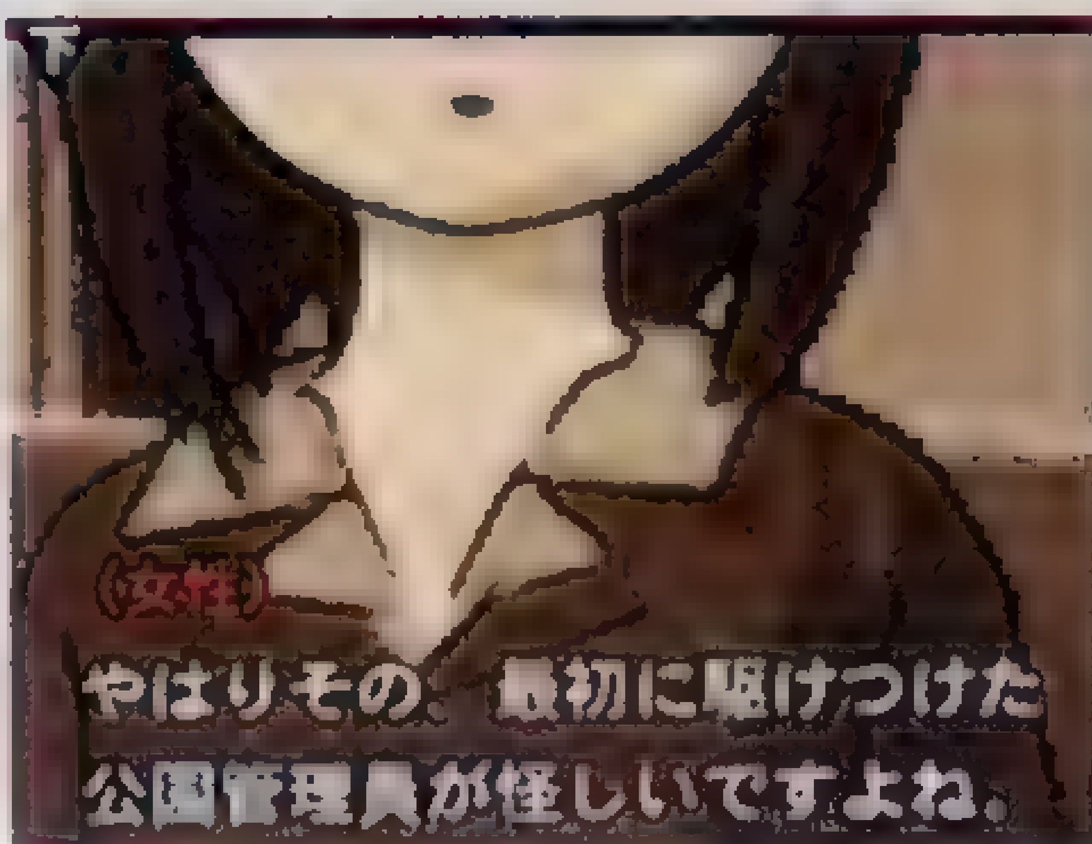
登场人物 No.4

音成孝一

翰滨警察局搜查一科刑警，他为了成为“名侦探”而当上刑警，但却一直不得志。这时他遇到了癸生川，也令他胸中产生了希望。



SCENE 1 两个月前发生的不可思议的街道魔事件

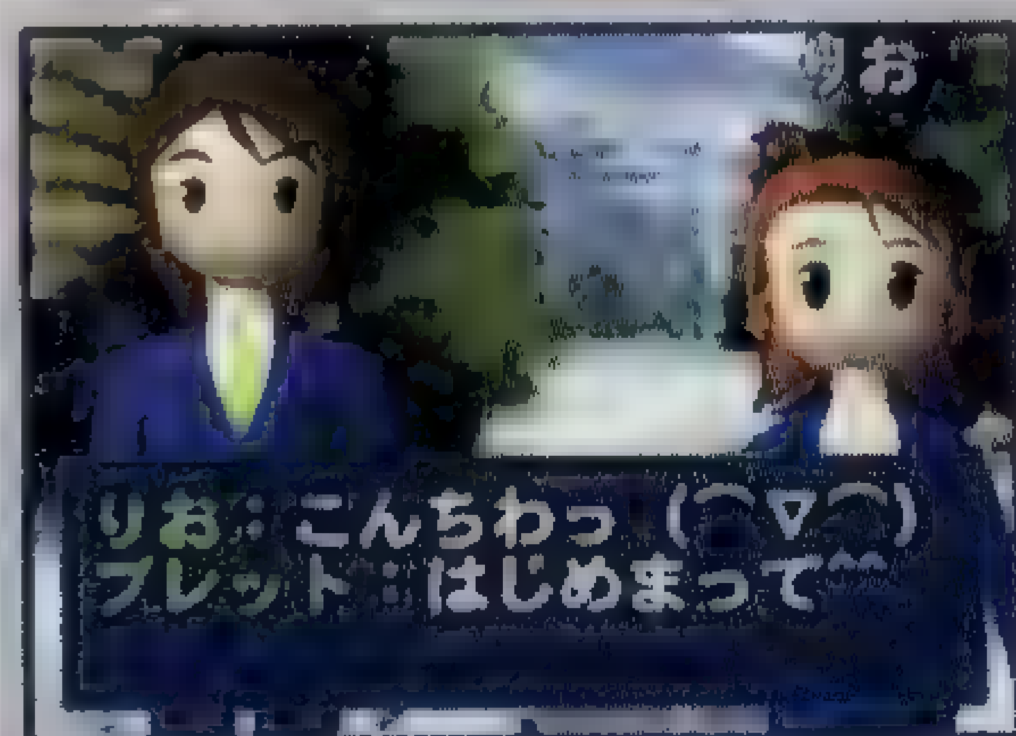


→对于音成刑警的困惑，伊纲提出了自己的看法。

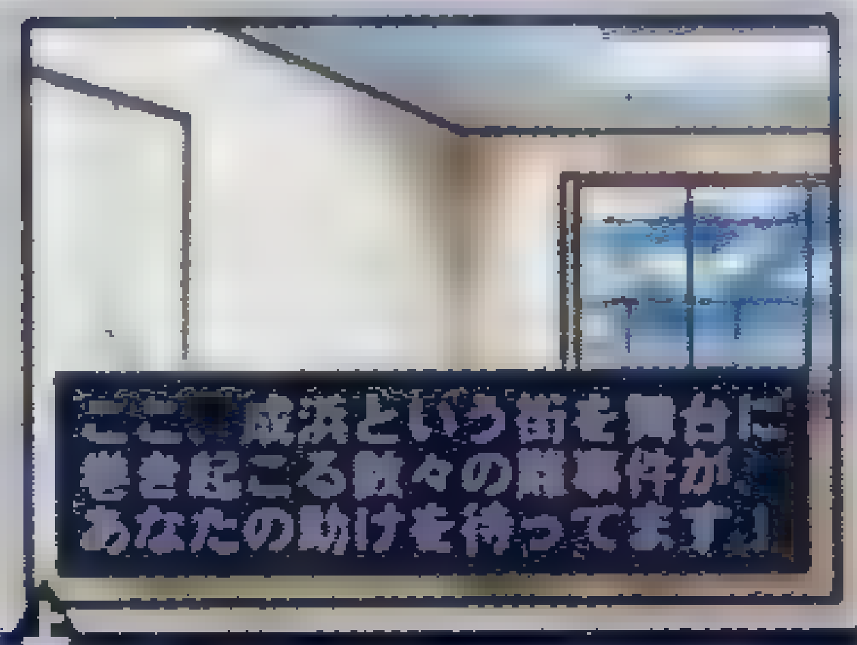
生王来到癸生川侦探事务所之前，翰滨警察局的音成刑警正为了难解的街道魔事件来寻求伊纲的建议。据被犯人袭击受重伤的久我俊幸说，犯人的背影等“什么也看不见”。音成认为除非犯人是透明人，否则难以解释，伊纲向他提出了富有建设性的想法。

SCENE 2 参加网络游戏《悬疑在线》

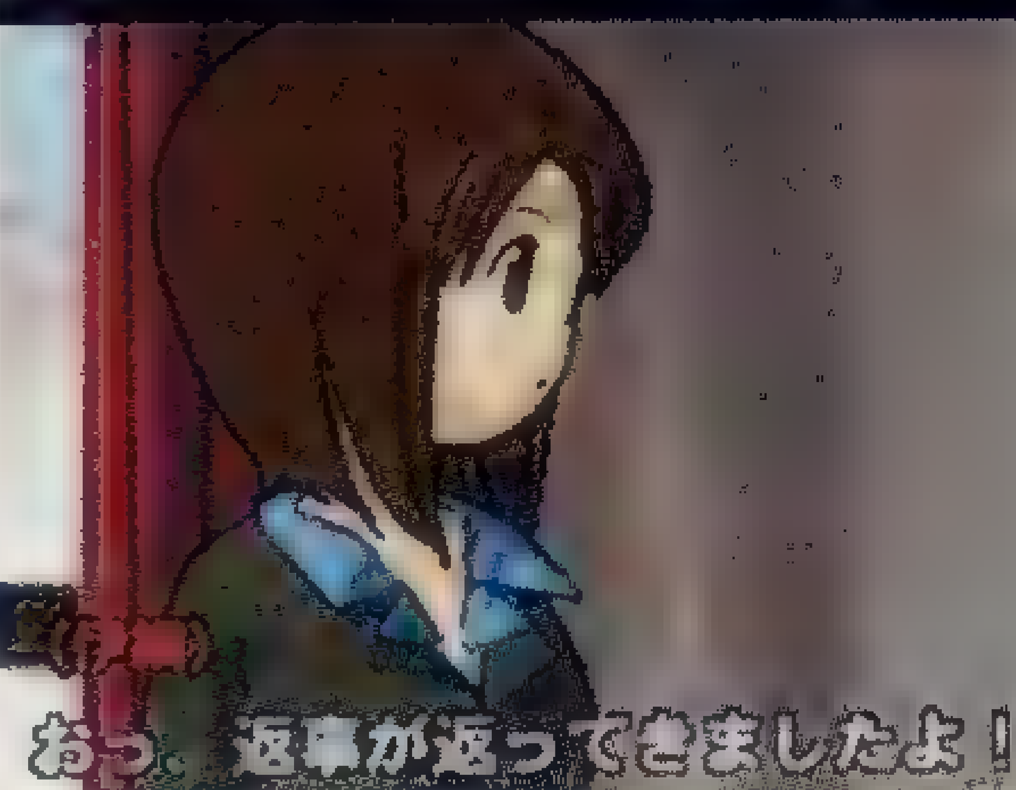
生王带着的网络游戏《悬疑在线》是日本最初的网络AVG，舞台是以K县翰滨市为蓝本的名叫“成滨”的城镇。玩家可以和同伴一起解决那里发生的种种事件，是前所未有的新型网络游戏。进入《悬疑在线》世界的生王与伊纲，遇到了“拘捕团”的4名成员阿尔马达、艾纳、理央和布雷特。



↓在虚拟环境中制造种种事件的多人AVG《悬疑在线》。



→游戏中，上屏会有游戏名称缩写“MO”的标记。



登场人物 No.5

尾场九岁

翰滨警察局搜查一科警长，总是喜欢亲自到现场去调查，由于某次事件与癸生川相识，之后经常相互交换情报。

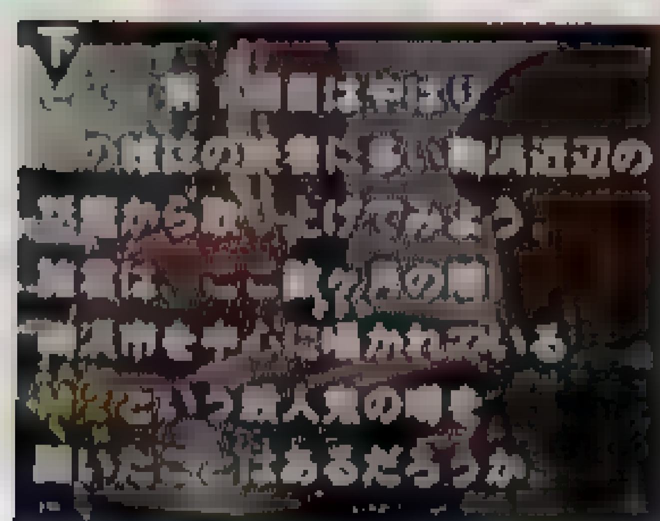


登场人物 No.6

矢口床子

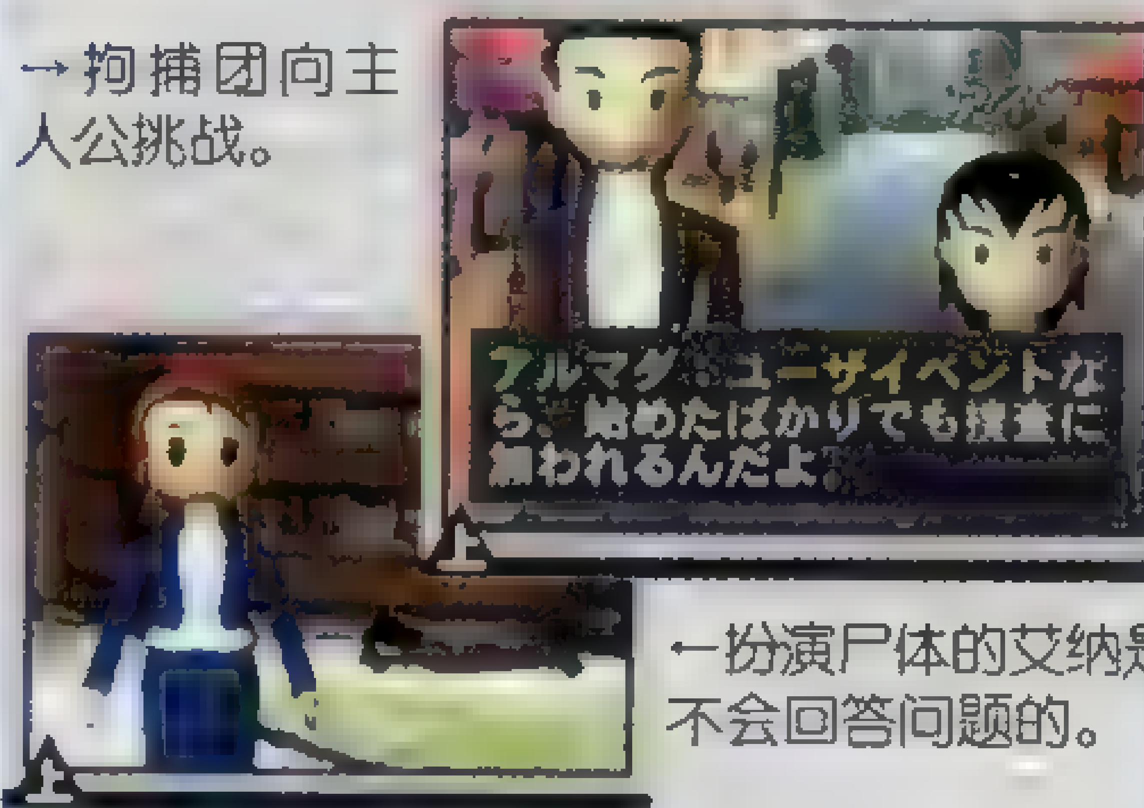
自由记者，经常为交换情报而出入癸生川事务所。

↓在“海楼馆杀人事件”与伊纲认识，两人关系很好

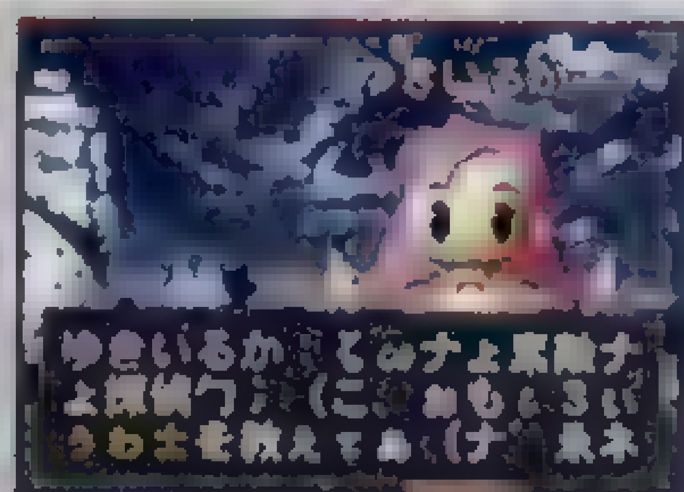


SCENE 3 挑战“坠落的死者之谜”

在《悬疑在线》中，所有的事件都是由玩家自己制造，然后由其他玩家来破解。生王等人接受了拘捕团的挑战，揭开了阿尔马达提出的“坠落的死者之谜”后，布雷特突然说“现实中的外面好像出事了”，似乎他居住的公寓发生了某种暗合游戏内容的实践事件……



→拘捕团向主人公挑战。



←扮演尸体的艾纳是不会回答问题的。

SCENE 4 网络与现实中流传的奇妙传闻



→↑生王从爱使用拆字组合的网友雪井琉香处听到了关于杀人鬼的传闻，同时，现实世界中也出现了杀人鬼的传闻。这两者之间究竟有什么关系呢？两个奇妙的传闻逐渐交错起来……

生王从网友雪井琉香处得知《悬疑在线》中可能存在真正的杀人犯，而就在调查的过程中，这个传闻也逐渐扩散开来，捕团的布雷特说“杀人犯会在游戏里找出调查自己的玩家并杀掉”，而且似乎已经有人遇袭了，但是布雷特似乎还隐藏了些什么……

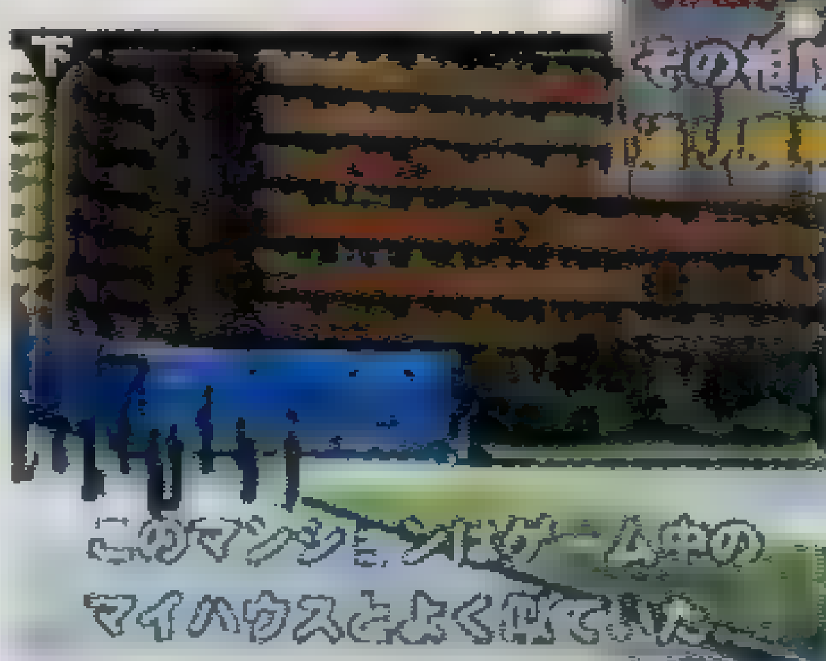
与此同时，现实中出现了关于自称“面具杀手(Masked Murder)”的杀人鬼的传言。二者究竟有什么关系呢……

SCENE 5 现实也出现了从天而降的自杀事件！

突然，音成刑警打来电话，之前与伊纲谈到的街道魔事件被害者久我俊幸，突然从大楼上跳下来自杀了。这与街道魔事件是否有关系呢？还有，被音成刑警委托调查这件事的生王与伊纲想起了在《悬疑在线》中发生了同样的自杀事件。这仅仅是偶然吗？三个充满谜团的事件的真相到底是……

→怀疑网络游戏中的幻想现实与实际中的从天而降自杀事件有着某些联系的生王和伊纲展开调查，现在正与音成谈话中。





←与艾纳扮演受害者的游戏剧情极其相似的现实事件，等待着伊纲等人的，是现实与虚幻交错的奇妙事件事件。

在《悬疑在线》中遇到的人们

《悬疑在线》中的玩家们都会以多边形造型出现，下面是其中出现的几个人物。



↑在网络上遇到的人们。

阿尔马达

“拘捕团”的首领，游戏中的职业是侦探，非常喜欢创造各种谜题。

布雷特

“拘捕团”的成员，游戏中的职业是刑警，看起来并不是很享受这个游戏，总是擅自行动。

游戏中的职业是学生，在虚拟世界中是以可爱的言行令不少男性着迷的少女，她的本性难以捉摸，经常发表一些谜一样的言论。

艾纳

“拘捕团”的成员，游戏中的职业是调查官。性格不太招人喜欢，似乎是阿尔马达现实中的朋友。

“拘捕团”的成员，游戏中是自由业者，似乎与某个男性玩家在交往。

并非只有搞笑要素!还有正统RPG的风格

双屏上的“起哄”很新奇!

游戏中的事件以及地域探索等通常在上屏幕显示，而下屏幕则是剧院的观众席画面，时常能看到观众随意对某场面发表言论起哄等，这种情景使游戏乐趣横生。


↑看到告示牌的观众与游戏主角产生同样的感受,这种即时情景游戏中随处可见。


↑台上懵头懵脑,台下观众起哄……这就是NDS上实现的起哄系统?

本作拥有“点划战”和“点触战”两大战斗系统，以及无数充满个性的蛋兽。而最重要的RPG部分究竟会是怎么样的呢?本次将对《怪蛋英雄》的RPG部分作一个详细的介绍，例如可以使用道具影响战局，战斗不光要靠蛮力，合理使用战斗中出现的道具可以达到事半功倍的效果。此外，游戏中还有RPG不可欠缺的解谜、冒险场景，以及蛋兽育成等增加耐玩性的要素等。

冒险的舞台是“过熟岛”



在世界地图上点触目的地

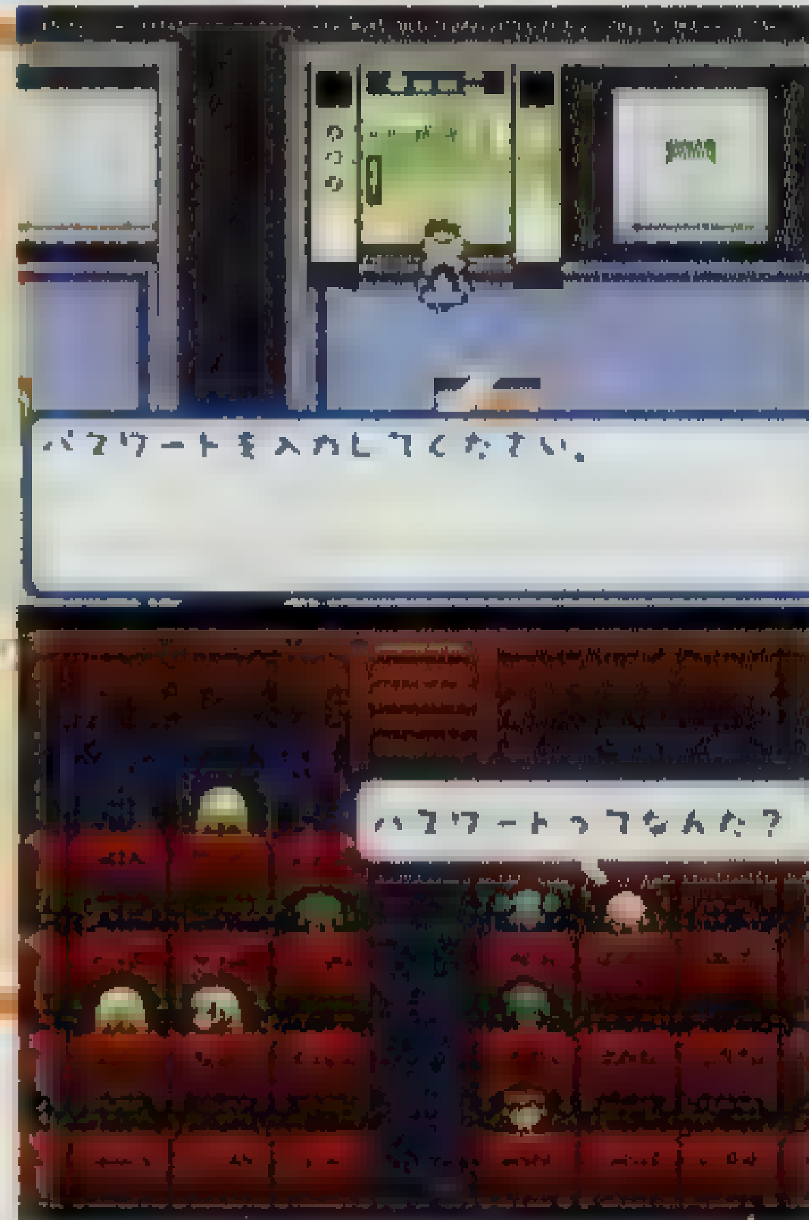
↑下屏幕是世界地图,村庄等想要移动到的地方可以直接用触笔点触。


↑在迷宫深处发现了金矿、看起来隐藏着什么秘密……

“NDS上差不多该出RPG游戏了吧?”有这种想法的NDS玩家的愿望快要实现了哦!目前为止对本作的介绍都是以蛋兽和战斗为主的，而本次将会从RPG游戏最重要的系统方面开始介绍。

“点划”“点触”战斗的召唤禁断之蛋的RPG

《半熟英雄》系列的魅力以RPG的形式全新演绎，NDS的新机能引出新的战斗形式，100种以上的蛋兽以及众多个性各异的角色悉数登场。



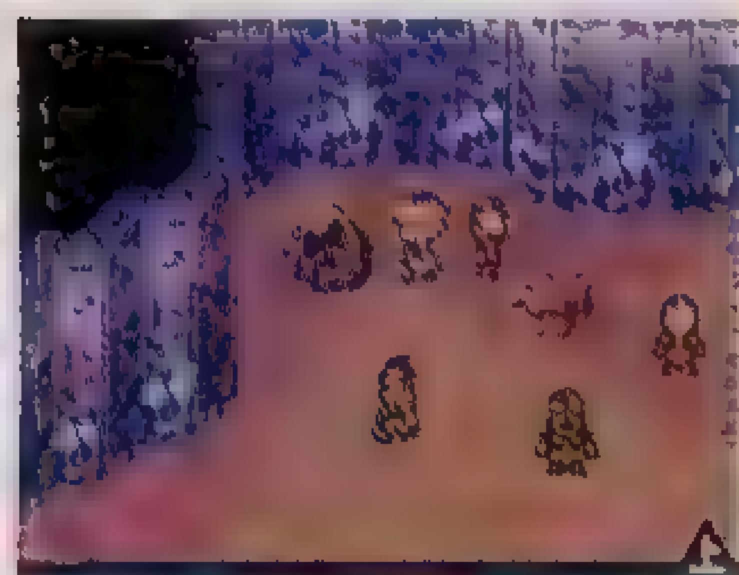




NDS	SQUARE · ENIX	2005.03.24	5040日元
	卡带	RPG	1人用

并非只有点和划！巧妙使用道具进行战斗

在下屏幕指挥部队向敌人进攻的战斗就是"点划战"了，这类战斗除了在画面上用触笔划擦，还能使用各种道具令战斗向有利于己方的方向推进，本次介绍一些这种方便的道具。



点划战开始



←一旦和敌人接触就进入点划战，指挥部队上吧！

己方危急之时使用"王牌"来逆转形势

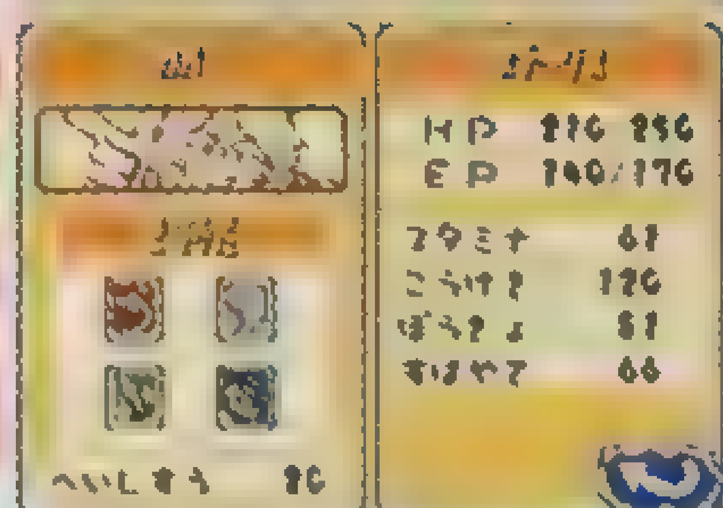
"王牌"是在战斗中使用的道具，能给予敌方较大伤害，是能发挥各种效果的有用道具，所以游戏中的战斗并非只有简单的点和划的动作，灵活使用王牌来战斗吧。

灵活使用道具来取胜吧！

加农炮



用大炮直接攻击敌方



↑在菜单画面点触"王牌"图标，用加农炮给予敌方很大伤害！

飓风　把敌人一扫而光!!



↑产生拥有压倒性威力的飓风，把敌方一网打尽。



士兵苏生



复活被打倒的士兵

↑复活被打倒的士兵，使其再度参战！可能由此获得反击机会吧。

王牌入手

王牌能在村庄里的商店获得，打开地图上的宝箱也可能获得王牌。

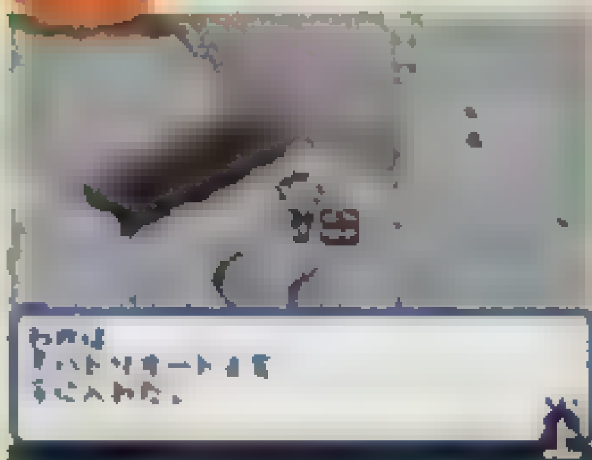


商店

↑在村子里的商店可以得到王牌，不知道要花费多少呢？

地图

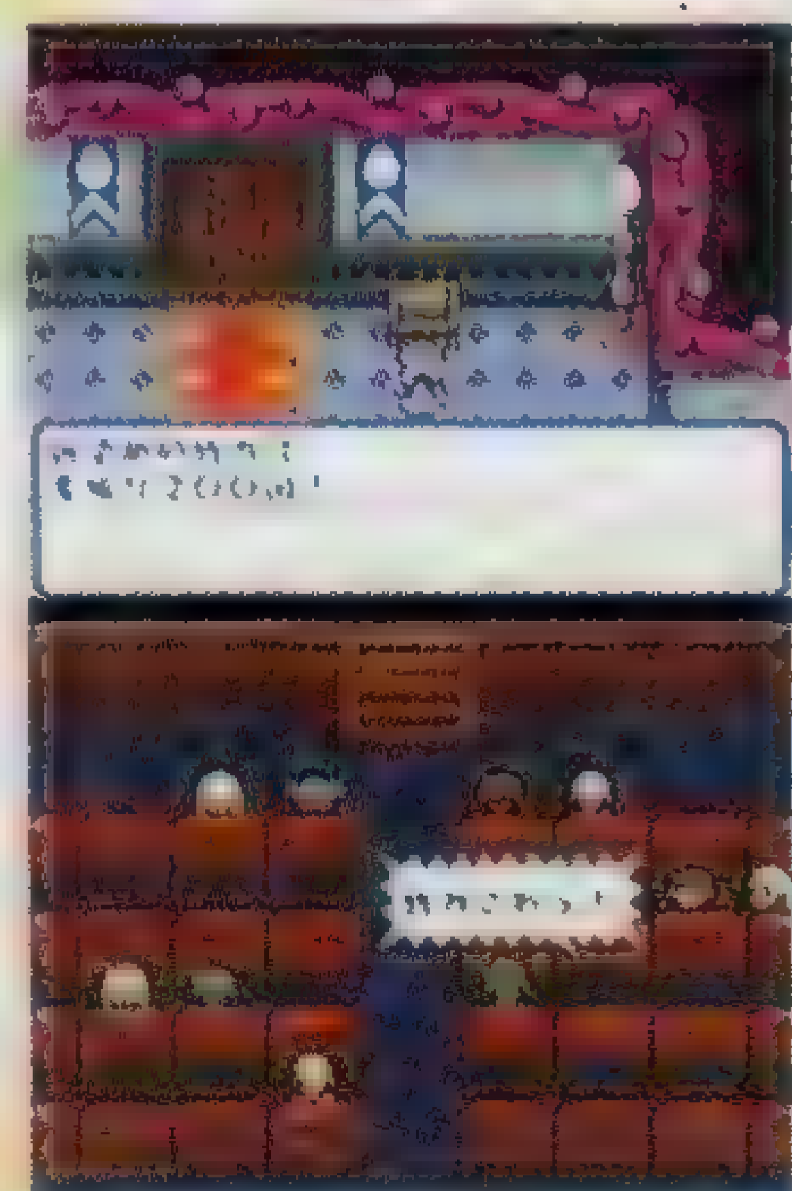
↓运气好的话能在地图上的宝箱里得到王牌



增加主角能力的"成长道具"

在宝箱中得到的道具中，有些能使主角的各项能力增加，称为"成长道具"。

染血的竹刀？



←在迷宫深处发现了使主角攻击力增加的道具！

不要放过战斗中出现在地图上的道具

在点划战中地图上有时会突然出现道具，移动到出现场所并点触道具图标的话，就能发动该道具的效果，但是道具不仅有正面效果，所以要多加注意。



←不仅要与敌方战斗，还要留意地图上突然出现的道具！

恐怖药水



←效果正相反，HP减少了。

肌肉发达



←主角HP及时回复

并非只有点触！生出蛋兽的不可思议之蛋的秘密

点触战是召唤蛋兽并通过点触使用特技的战斗，而生出蛋兽的道具“蛋”有数种，根据属性不同会有不同的蛋兽出现。

召唤蛋兽

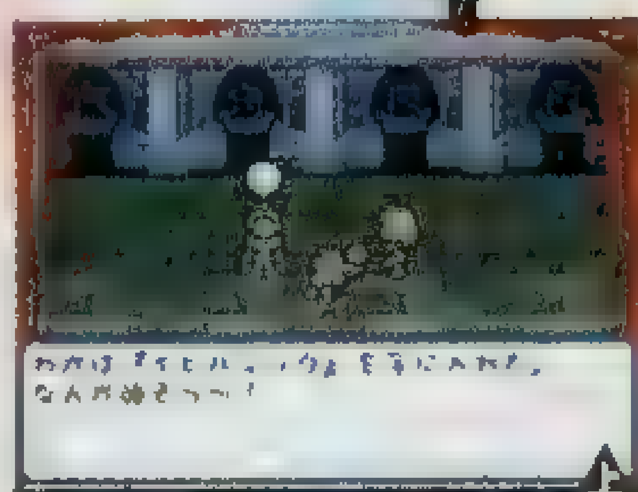


←↑召唤蛋兽“南瓜灯”的舞蹈，先选择蛋，然后从其中召唤出蛋兽。

打倒敌方BOSS 获得新的蛋

主角最初并没有道具“蛋”，打倒持有蛋的敌方BOSS后，就能得到对方持有的蛋。

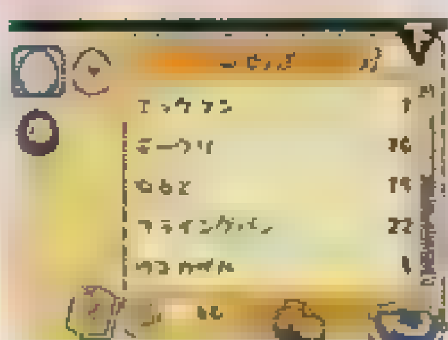






↑完熟王子持有邪恶蛋，完熟女王持有粉红蛋。

彩色蛋



能召唤出各种各样奇怪的蛋兽，若是最初持有的蛋，在初期的战斗中就能使用。

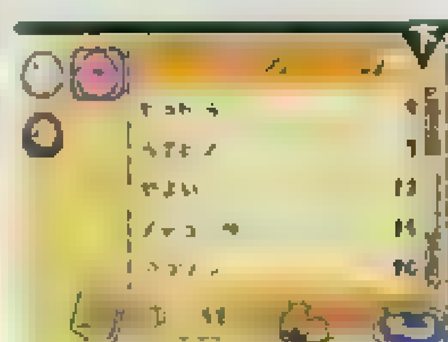


↑最弱的怪蛋英雄，却是蛋兽的象征。

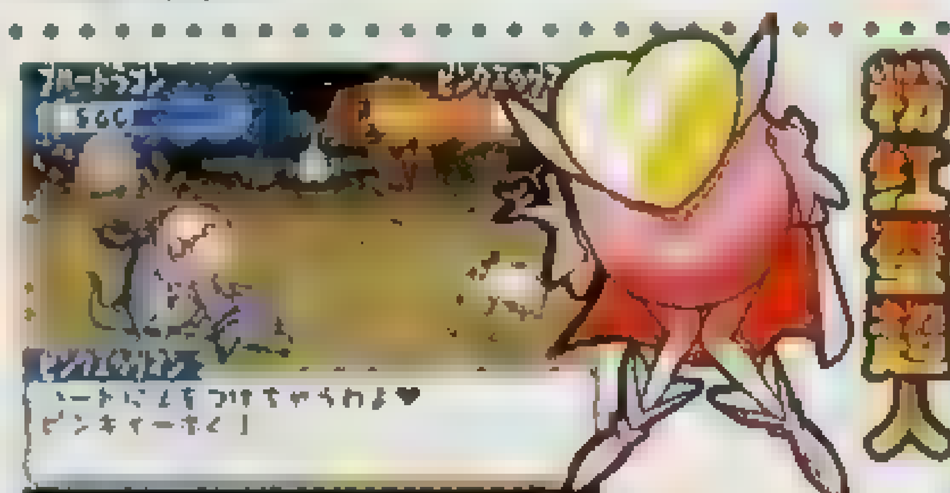


↑正体不明的不可思议生物……它真的是生物吗？

粉红蛋



能召唤出非常可爱的蛋兽，其中大概也有外表可爱但实力很强的家伙吧？

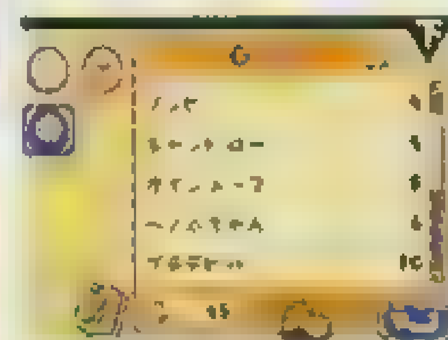


↑女性鸡蛋超人初次登场，会比鸡蛋超人弱一点吗？



↑可爱的攻击方式，攻击力好像很一般，口头禅是“诺”。

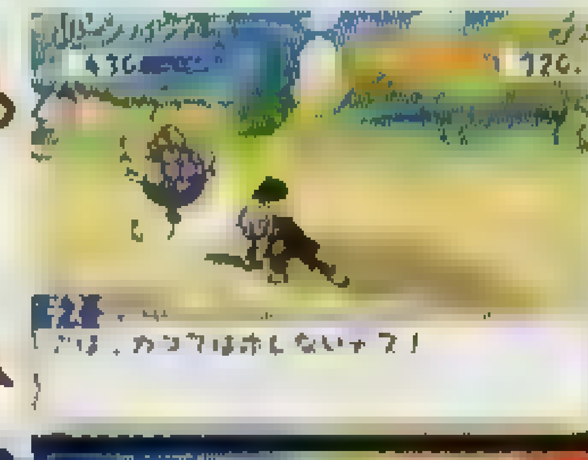
邪恶蛋



能召唤出拥有邪恶气质的蛋兽，其中也混杂着诙谐的家伙，可能是两个极端吧……

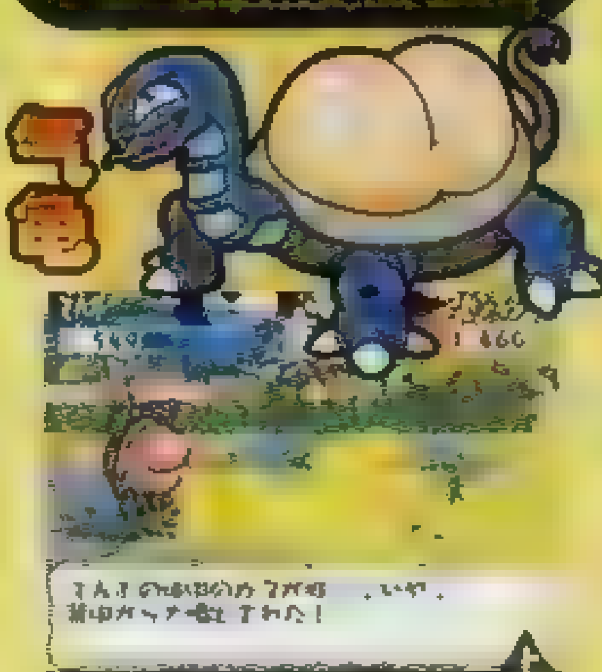


↑走上邪恶之路的鸡蛋超人，是黑暗之蛋兽英雄。



↑挣扎在考试地狱中充满紧张感的死神。

最新的8只蛋兽介绍



↑背上有着像桃子般物体的乌龟，吸入其放出的气体可能比较糟糕。



↑拥有把美丽的对手石化的能力，作为伙伴的蛇其名为索立德。

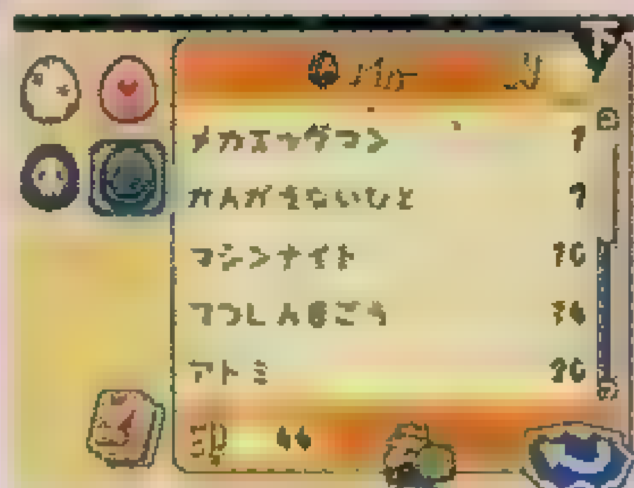


↑通过发呆的方式使自己的力量大幅增加，到底是怎么回事呢？



↑无论发生什么事情都不动，所以什么事也做不了。

机械蛋



能召唤出作为人类科学技术结晶的机器人蛋兽，大概能受男孩子们的欢迎吧。



机械蛋超人

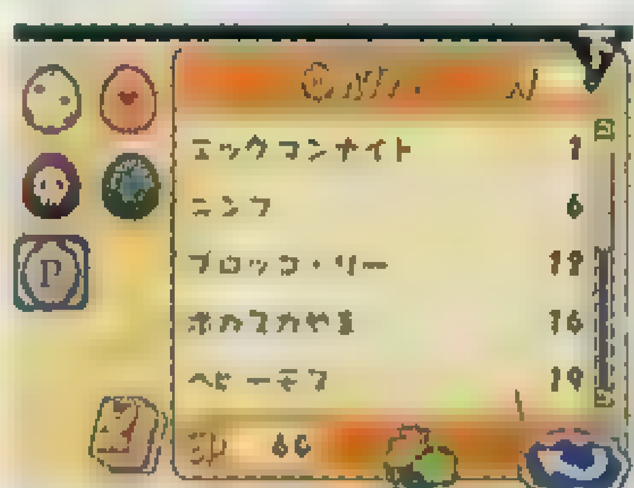
↑攻击时能变形为完全攻击形态的机械蛋超人，但是看起来并没有变强…



机械骑士

↑根据最尖端科技制造出的机器人型蛋兽，必杀技是相扑抱。

强攻蛋

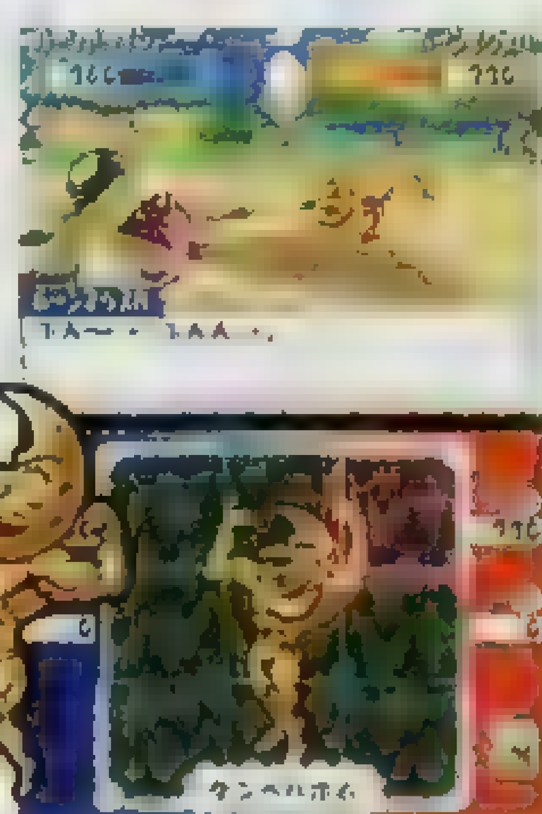


能召唤出拥有强大爆发力的蛋兽，有些虽然看起来很弱，实力却很强。



鸡蛋超人骑士

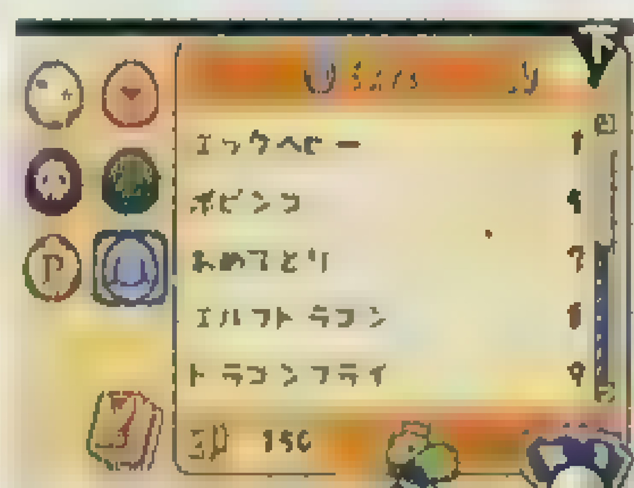
↑以骑士精神为目标的鸡蛋超人，攻击力一般，但敌人无法抵挡其攻击。



月亮假面超人

↑总是一边做着展示肌肉的姿势一边战斗的蛋兽，沉醉于自己的肌肉美之中。

迷雾蛋



能召唤出围绕着神秘氛围的幻想系蛋兽，以前介绍的气球鸟也属于此类。



幼蛋超人

↑一出生就以战斗为使命的小鸡蛋超人，但总是裹着湿湿的尿布。

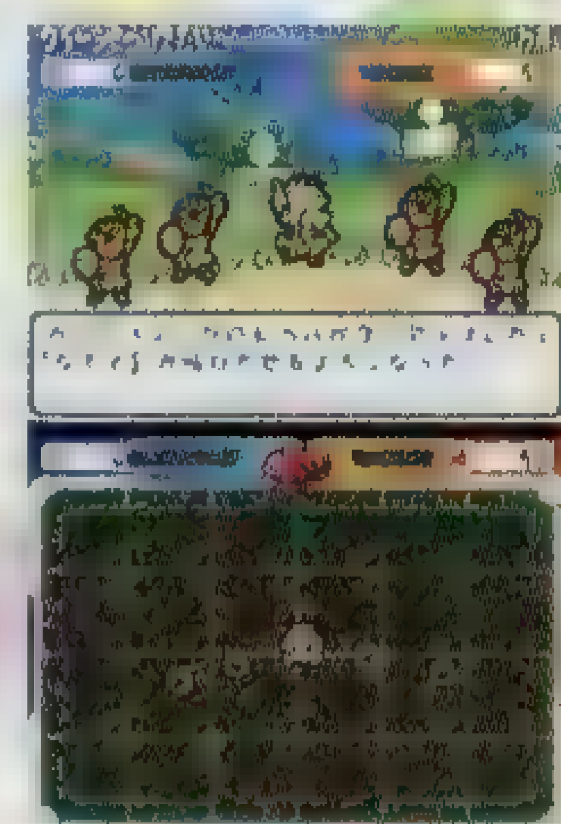


小地球

↑虽然看起来很诙谐，但是却拥有地球规模破坏力的强力攻击手段。

蛋兽战斗后蛋的等级提升

召唤蛋兽的“点触战”获得胜利后，使用的蛋能得到经验值，经验值积累到一定程度时“蛋等级”就能提升，能召唤出的蛋兽种类也会相应增加，继续使用下去可能会召唤出强力的蛋兽哦。



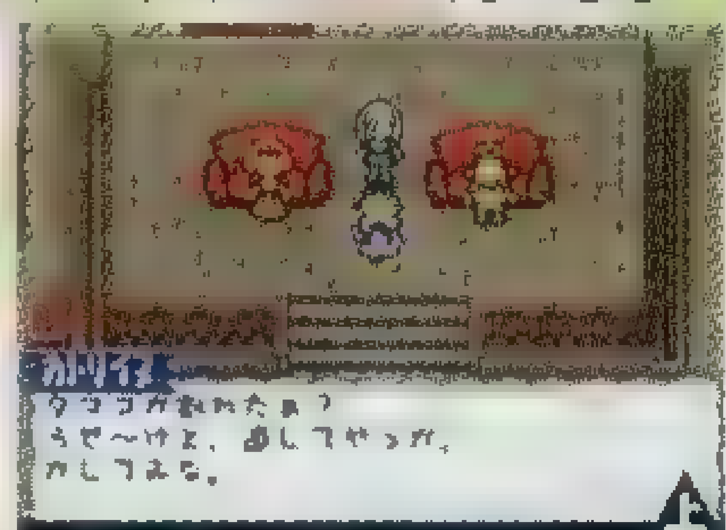
←蛋升级后能召唤新的蛋兽。



↑蛋兽数量增加，蛋兽召唤时需要消耗EP，强力的蛋兽消耗的EP比较多。

蛋被破坏时可以回村回复

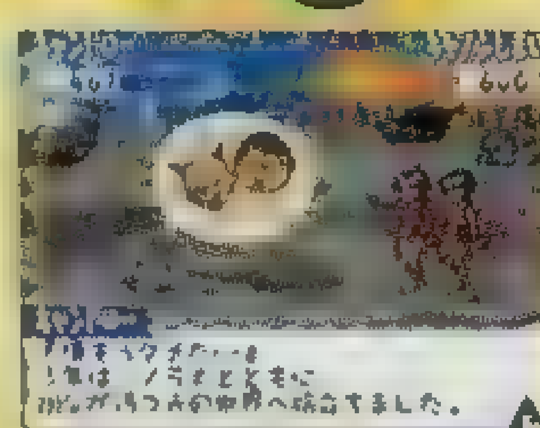
蛋兽战败后，蛋就被破坏而不能继续使用，这时回村子拜访公主卡特丽娜就能进行回复。



↑外表可爱而牙尖嘴利的卡特丽娜，一边抱怨一边动手回复。



蜡烛



↑眼看着越烧越短而悲叹自己虚幻生命的蛋兽。





加农姐妹

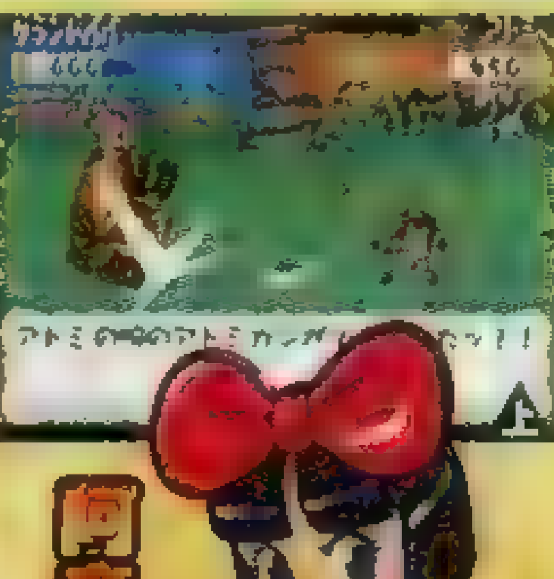
↑以破坏性武器为身体的恐怖姐妹，必杀技是“华丽加农”。



老爷子



↑总是挂着笑容的蛋兽界老人，一旦发怒则很可怕。



阿童妹



↑十万马力的美少女机器人，可爱的外表下隐藏着杀人兵器的威力。

新作工房 PSP之大业

NEW SOFT FLASH!!

责编/天意

天地之门



Climax	发售日未定	价格未定
UMD	A · RPG	1~2人用

那要追溯到300年前那场大战……

无边无际的大海中漂浮着9块大陆……位于中央的大陆是充满了东亚风情,不可思议的“央卦”。这个大陆有五个拥有各自不同武术的“武门”统治。但是,央卦大陆却被来自西边的大陆“西马”的异形之武臣侵略。激斗的最后，五个武门将异形之武臣以某个“钥匙”封印在央卦。然后，所有人都认为和平的日子能永远延续下去……

开脚回转斩!

出现了会飞行的敌人,要怎样反击呢?

↑邻接大河的北方玄武门旅店街。

辛步 男 17岁

原来是东方青龙门的弟子，由于见到了完成修行前绝对不许看的“秘传碑”而被逐出师门。但他并没有放弃成为武术家的愿望，在故乡“竹安村”以护卫旅人为生的同时，仍然在独自联系剑术。为了体验幻之秘剑“三盘剑”踏上旅途，并遇上了诗琳。

他是个义气洋溢的好汉，对于自己决定的事情就一定会坚持到底。但由于性格耿直，太容易相信别人，有时候也会因此而吃亏。

（声 远近孝一）



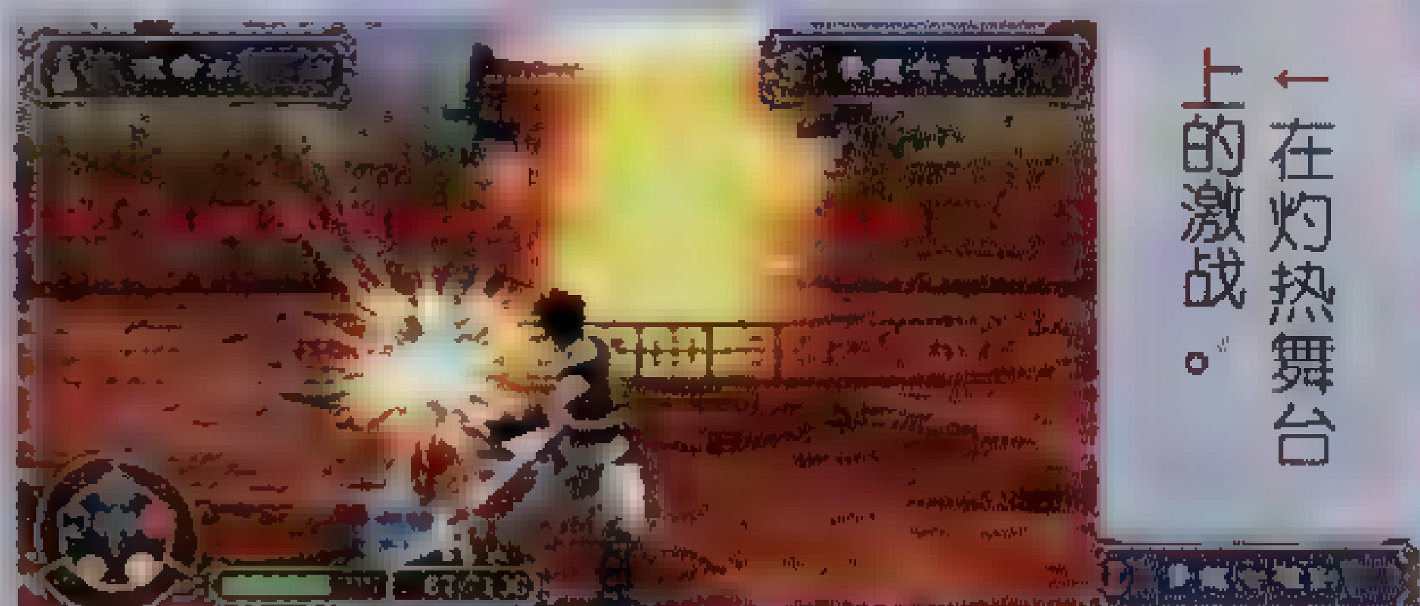




诗琳　女 16岁

辛步的师妹。由于是东方青龙门毁灭后唯一幸存的弟子，按规矩将在武门复兴后担任门主。但她自己却由于某种理由拒绝担任门主，让辛步很伤脑筋。她的性格看起来很坚强，其实却是个哭泣包。由于一直在优裕的环境下长大所以有点任性，经常不理会别人的劝告。

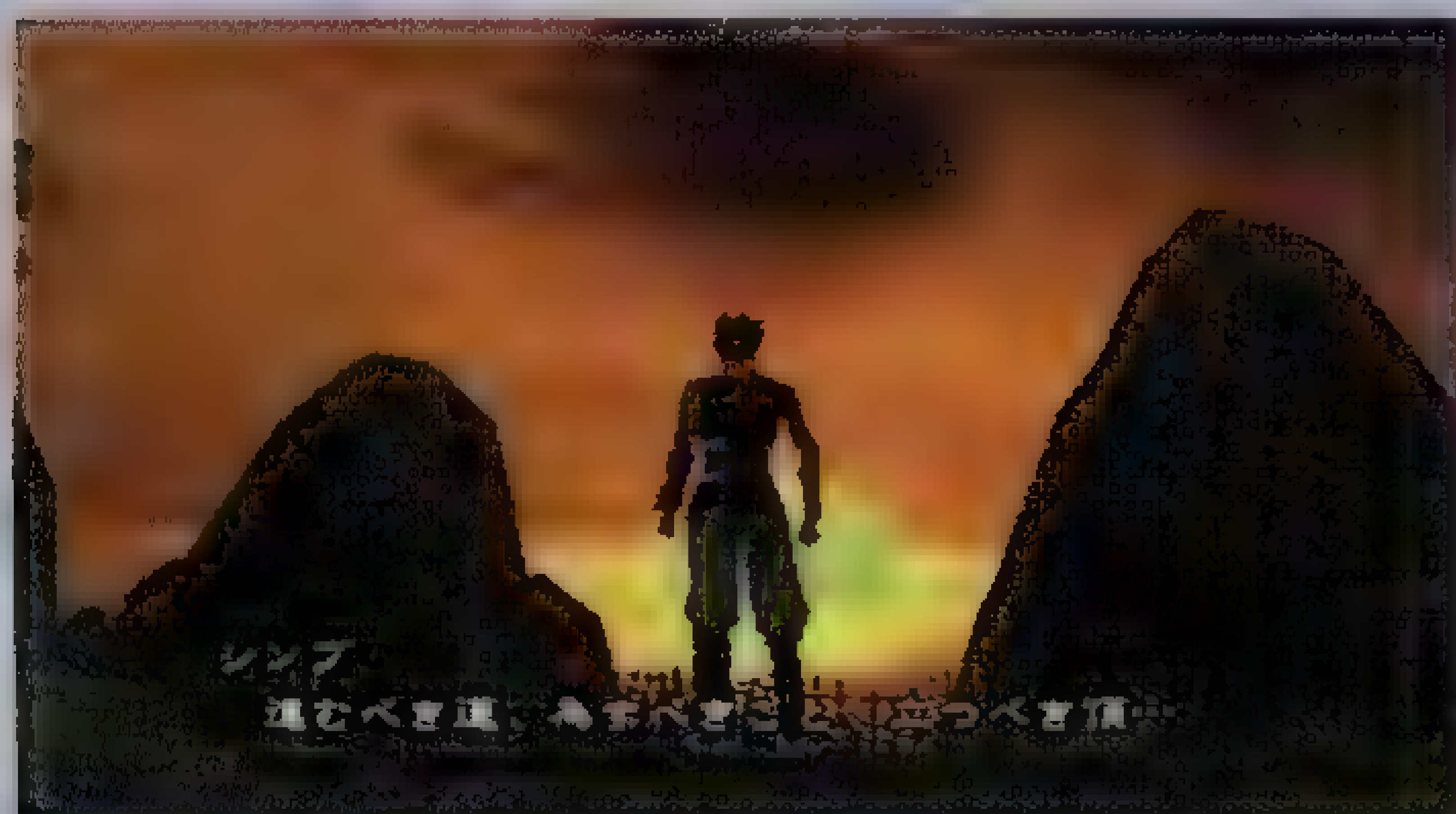
（声　中原麻衣）



←在灼热舞台上的激战。



→矗立着美丽高塔的南方朱雀门广场。



PSP中壮大的世界

石狮子镇守的高大城墙、平和安稳的田园风景、被夕阳染红的高塔、大河边上的旅店街……这就是央卦的世界。辛步将在这个壮大的世界中旅行，与各种的敌人战斗，并与温和的人们相逢、然后分别。在其中获得经验，并且成长。

故事的舞台 央卦大陆

央卦大陆有五个武门统治。其中统治大陆中央的是麒麟门，其余四个分别是东方青龙门、南方朱雀门、西方白虎门、北方玄武门。这五个武门调和了整个大陆上的“气”，确保央卦的和平。每一个武门都有拥有绝对权力的门主和作为象征的宝剑，同时也有各自不同的武术、文化和风土。



多姿多彩的事件

随着辛步的旅行，会发生各种各样的事件。在夕阳下山丘的决意、被师傅传授绝技、在旅途上与充满魅力的人物相逢等等……都可能会发生。所有的事件场景都是全程语音，将玩家带入《天地之门》的世界。



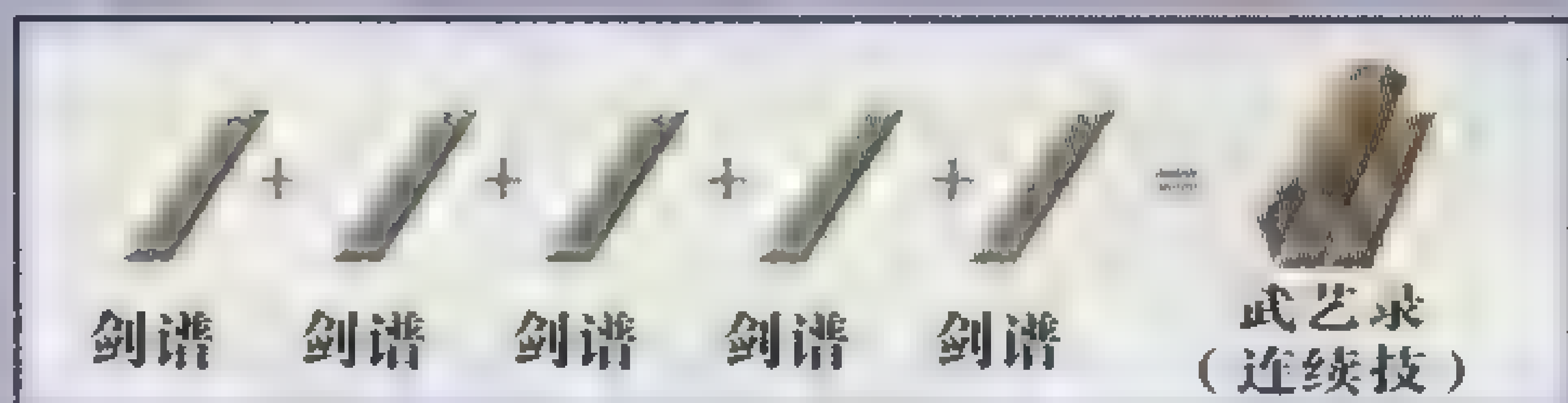


←与可爱的小师妹·诗琳一同踏上旅途。



舞蹈一般的剑术

五个武门的剑术全部记录在剑谱中。只要得到剑谱，辛步就可以使用其中记载的剑术。而随着剑谱的增加，还可以将剑谱组合，创造出“武艺录（连续技）”来。剑谱在打倒敌人，或者随着剧情发展都可能得到。全部的剑谱超过150种！



一击必杀的气功术！

在五个武门存在着巨大的“门”，掌管着绵延不绝在世界上循环的“气”。利用气的能量，对周围敌人造成巨大伤害的技能，就是气功术。各武门的气功术各自不同，使用与敌人相反属性的气功术，会取得更大的效果。



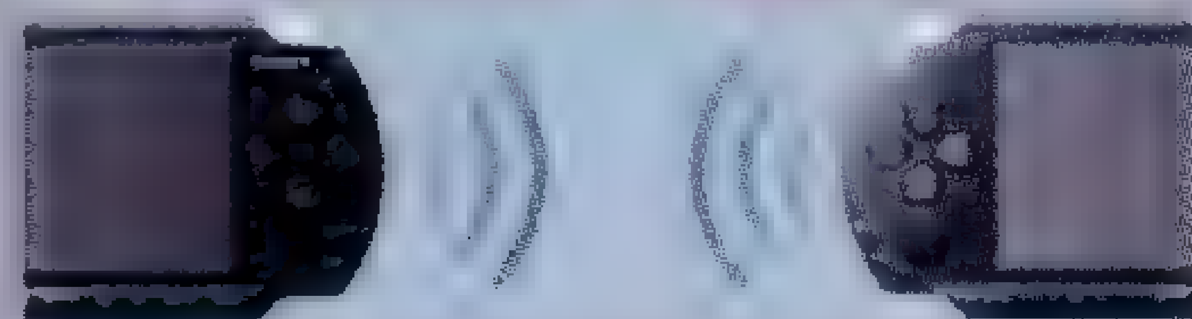


←令人头晕目眩的快速攻击。



←即使被敌人包围也能轻松突破。

利用连线机能对战或交换剑谱



利用PSP的连线机能，可以使用自己创造的连续技与其他玩家对战。此外，还可以与其他玩家互通有无，交换各自手中的剑谱，以便早日达成100%收集。



无名传说·刀锋兄弟会



SOE	发售日未定	售价未定
UMD	A · RPG	人数未定

在黑暗统治世界之时，人们只剩下最后的栖身之地——AVEN，光明的最后一个立足之处。当黑暗的大军开始集结之时，英雄们从八方云集而来，组成了刀锋兄弟会。现在，解开黑暗之谜的任务就落在你和你的同伴肩上……和他人组队作战，用快速而华丽的动作斩杀怪物，还有自动生成的地图、敌人与宝物。游戏中包含完全原创的故事剧情、四个可选的种族，无需光缆的连线，简单易学的操作，还有掌机上最出色的画面。《无名传说》首次将这一切带到了掌机玩家面前。





《无名传说》是PSP上首部真正意义的多人动作RPG，而且在目前来说也是唯一的。在游戏中，你可以创造自己的英雄，自由定义他的肤色，发型以及口头禅。你还可以选择用大剑将150种以上每个的颜色和体型都不同的敌人一分为二，用大锤将它们打成稀泥或用魔法把它们变成小鸡。每次进入游戏时自动生成的地图将使你不会因相同的景色而疲倦，BOSS们也各有特色，和它们战斗不仅要有肌肉和卷轴，还需要有头脑。

死神Jr.

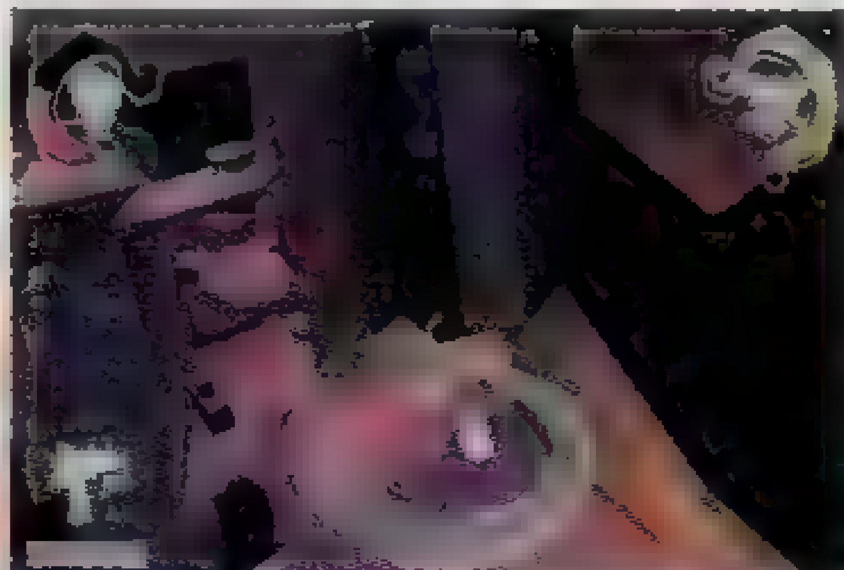


Backbone	发售日未定	售价未定
UMD	ACT	人数未定



《死神Jr.》是一款PSP上的动作射击游戏。它天衣无缝地融合了第一人称射击和第三人称动作游戏的要素，并且拥有大量火爆激烈的场面。





十来岁的小死神（Death Jr.）是老死神的小儿子。他总是拿着一把祖传的大镰刀，那既可以当作武器又是一种独特的工具，而且还是一个装满武器和爆炸物的火药库。不过我们的小死神并不是孤独一人，在冒险路上有一群肝胆相照的朋友愿意帮助他：潘多拉是一个患有强迫症的女孩，她总是忍不住打开一切能打开的东西；脑袋贴在一起的连体兄弟史密斯和韦森；神经质的史缇玛塔经常习惯性地割自己的手腕；还有希普——一个住在木桶里，短手短脚满嘴脏话的外国留学生。

在参观超自然历史博物馆时，这帮活宝发现了一个引人注目的盒子。接着，有“开盒子强迫症”的潘多拉打开盒子，放出了危险的恶魔摩洛克以及他的部下们。小死神必须克服种种难关去拯救他的朋友以及这个世界，或者选择被他的老爸臭揍一顿。



TOCA RACE DRIVER 2
ULTIMATE RACING SIMULATOR





PSP	CODEMASTER	发售日未定	售价未定
	UMD	RAC	人数未定

TOCA赛车手2

《TOCA赛车手2》是一部在PSP上集合各种赛车游戏方式大成的作品。在游戏中登场的车是无比真实的：例如它们刮到了会变花，撞到了会报废。同时开车的司机也是真实的：他们会根据玩家选择的难度做出各种回避，超车的动作。在总共15关的各种赛事当中，各位能体会到专业赛车手的感受，包括GT，街头飞车，V8锦标赛、DTM、接力赛、F1方程式、古典赛车、卡车赛、冰上赛车等。

赛车游戏的竞争现在进入白热化。即使在PSP上，《TOCA赛车手2》仍然有着令人惊异的表现，一共有21种赛车可供选择，如果想与人赛车，在WIFI上有多达8人的多人赛车模式。玩家的坐骑包括了世界上最眩最酷的高性能赛车，而且从一进入游戏就可尽数纳入选择：福特GT、猎豹XJ220AMR、马丁V12、王者竞争2002、尼桑地平线、福特2000SVT野马、眼镜蛇R等等。

colin mcrae rally 2005



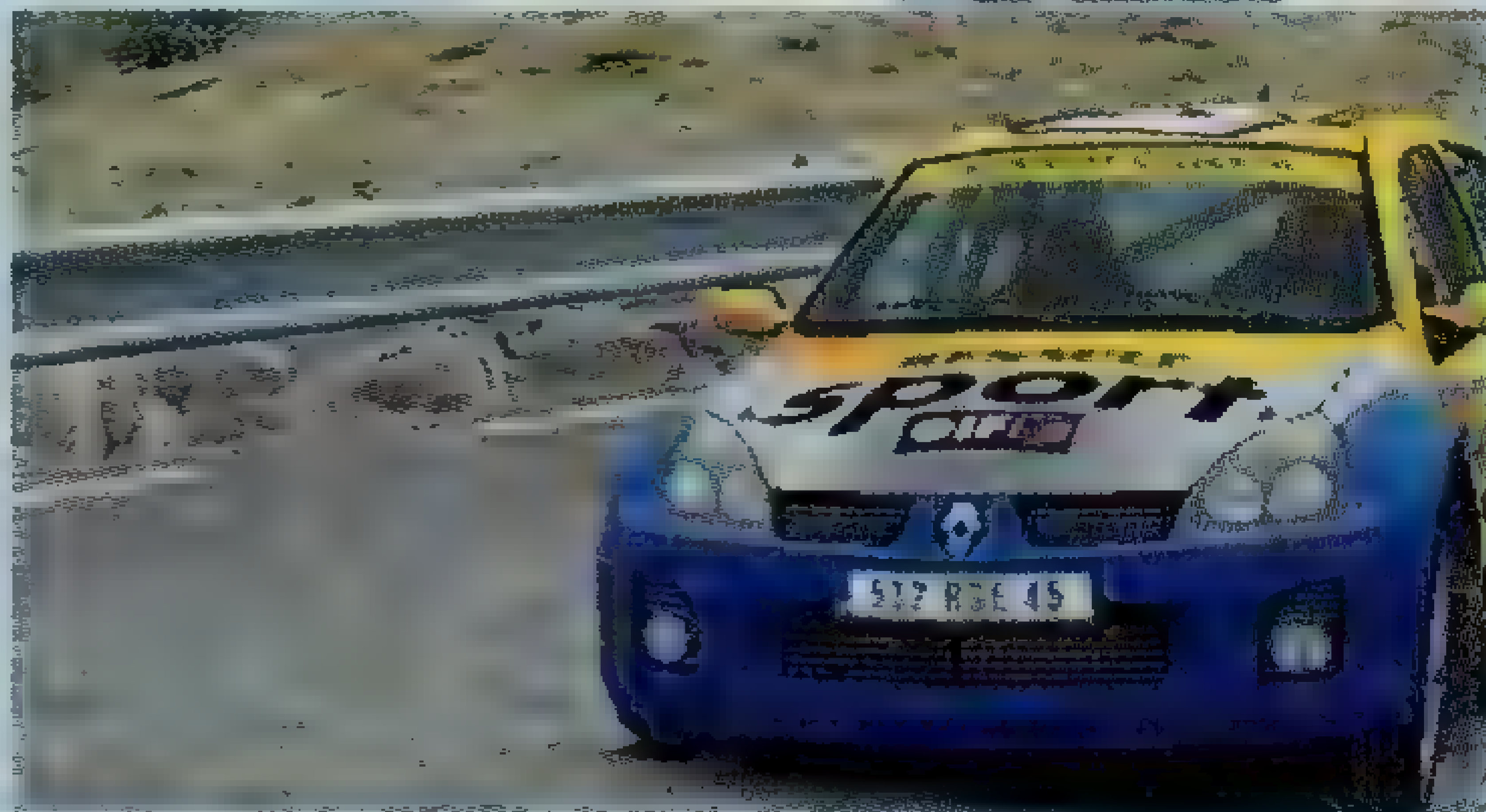


PSP	CODEMASTER	发售日未定	售价未定
	UMD	RAC	人数未定

科林麦克雷拉力2005

《科林麦克雷拉力2005》与《TOCA赛车手2》同样是CODEMASTER公司的作品。这两作都是在PS和PS2上拥有不错口碑的作品，而它们将在2005年春季相撞，在PSP上演出一场惊天动地的德比大战。

本游戏包含超过30种赛车和数种比赛方式，另外拥有无线多人模式和真实的物理系统。为了方便玩家合理安排时间，它可以随时存盘，而不需要一个特定的存盘点。该游戏正由以开发电脑上的赛车游戏闻名的晚六朝九(Six by Nine)公司开发。不过PSP版并非科林麦克雷的掌机处女作，它已经有了N-GAGE版本，另外也将登陆其它手机。



MEDIEVIL



SCE	发售日未定	售价未定
UMD	A·RPG	人数未定





一百年前在加洛梅尔这块大陆上，丹尼尔·佛蒂斯克爵士在身负致命重伤的同时，向邪恶的魔法师撒洛克挥出了致命一击……至少传说是如此。但实际上，历史中的这位爵士是个胆小如鼠的人，而且在第一波箭雨中就一命归西。现在邪恶的撒洛克又回来了，带着他召唤出的不死大军，誓要将这块大陆变成不见天日的黑暗王国！且慢，希望之光仍未消散。撒洛克在召唤不死大军时不小心把丹尼尔也一并复活了。现在这位英雄有机会实现他活着时从未实现的目标——打败撒洛克！

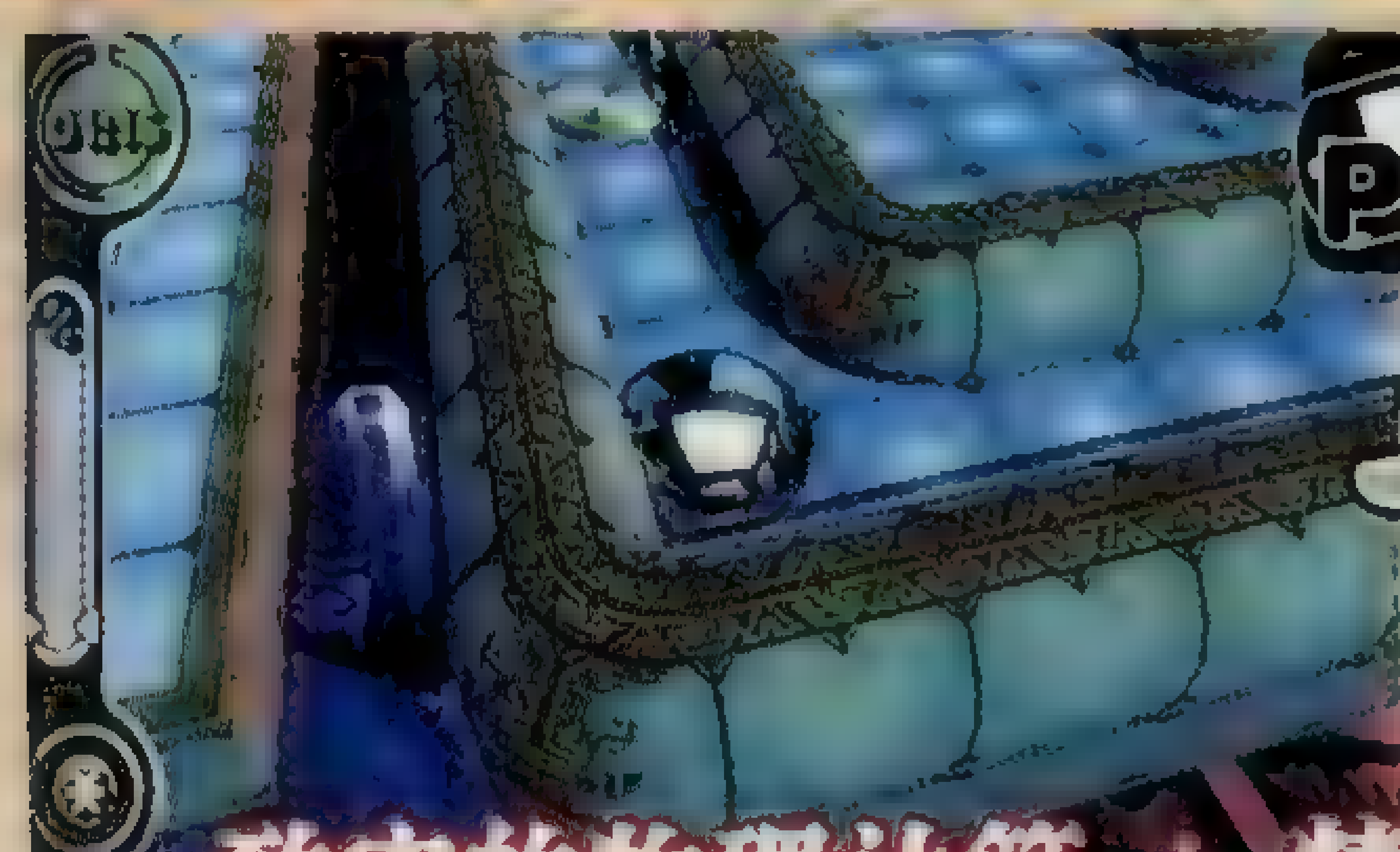
在丹尼尔的冒险中游历神奇的加洛梅尔大陆，挑战各种各样的任务，使用令人眼花缭乱的武器和必杀技。随着游戏剧情的剥丝抽茧，让你深深陷入《MEDIEVIL》打造的世界观；这是一个没有不可能的世界，这是一个随时可以让人笑岔气的故事。还有大量的迷你游戏，游戏的帮助系统可以使你克服难关，有麻烦时尽管去问村东的女占卜师吧！



水银



SCE	发售日未定	售价未定
UMD	ACT	4人用(预定)



致密的物理计算＋精细的画面效果＝《水银》！







《水银》是一款有着让人眼前一亮的独特风格的作品，它借鉴了许多优秀游戏的手法，通过简单的游戏方式能够带出让人无法自拔的乐趣。

本游戏有着一个精巧复杂的物理系统，它通过计算水银的流动，汇合和渗透来进行游戏。当编织水银柱的网络时，玩家无须去思考一些悲天悯人的社会意义，这才是游戏本来应有的样式。但这并不是说这游戏十分简单。游戏系统中水银还可以分成几个部分，每一部分加入不同深度的颜色以开启各种机关。有如八卦阵的迷宫也要求玩家具有综观全局的思维能力以让水银冲出生天。相信当破关之时这游戏带给人的成就感远非斩杀几个怪物可以相比。

GAME



近期发售的游戏众多,其中《侦探神宫寺三郎 白影少女》是一款可比《逆转裁判》的推理AVG,甚至有些地方超过了《逆转裁判》,是掌机上又一款经典的推理AVG。《三国志英杰传》和《三国志孔明传》会给曾经玩过这两款游戏的玩家带来回忆。《机战OG2》更是不负众望,也为GBA上的《机战》画上了完美的句号。

责编/天意

加油!躲避球战士

がんばれ!
ドッジファイターズ

GBA	BANDAI
5040日元	SPG
卡带	13



雪人



相信大家原来玩过很多躲避球的游戏，但是有些游戏的规则未必正规，而这款游戏的规则是以日本躲避球协会的为标准，在游戏中每个队都由12个人组成。有5种阵型，每种阵型的必杀技都不同,并且阵型之间存在着相克的关系,在比赛途中可以随时变换阵型,灵活的运用各种阵型间的相克关系是在比赛中取胜的关键。这款游戏操作简单，喜欢躲避球游戏的玩家可以试一下。

晓凌

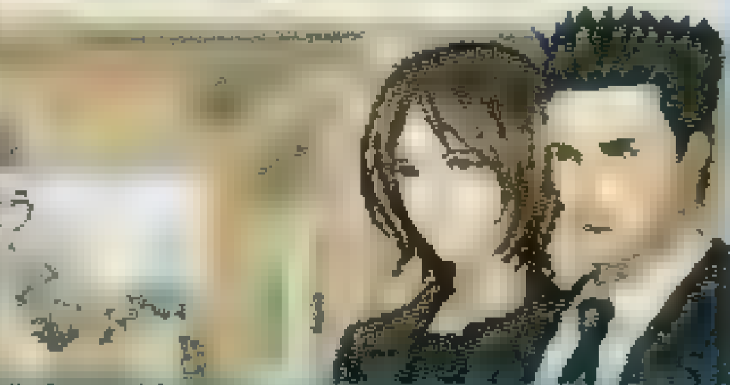


躲避球是在日本比较常见的运动,而国内对此了解的人比较少,本作中有比较详细的躲避球规则介绍及术语解释，玩家熟悉规则后就能试着进行比赛了，相比故事模式和自由对战；通信对战的多人同乐更有意思，并能选择对战双方队伍中的人数。本作中比较有意思的设定是战斗时使用阵型和必杀技，五种阵型之间存在着互相克制的关系，要根据情况灵活应变才能最大程度保证胜利。

侦探神宫寺三郎 白影少女

探偵神宮寺三郎
白い影の少女

GBA	MMV
5040日元	AVG
卡带	18



雪人



本作是一款推理侦探类游戏,玩家在游戏中扮演侦探神宫寺,通过逻辑推理来逐步揭开每个事件的真相。游戏的风格和之前在玩家中大受好评的《逆转裁判》系列比较相近，玩家要依靠对话和寻找来收集自己需要的证据和线索，从而进行推理。本作中安排了助手来帮助玩家推理，有时即便玩家推理错误也可以靠助手挽回局面。除了语言上的问题外，本作的流程较短也是一个缺憾。

晓凌



个人认为本作是继《逆转裁判》系列后又一款很棒的推理AVG，游戏本身有着独特的亮点，当需要对某些事情进行推理的时候,主角神宫寺三郎和助手御苑洋子都会对此做出判断，两人推理结果的情况会影响到游戏的进行，而可供选择的选项比较多,如果没有留意游戏中的一些细节的话，是无法做出正确判断的。此外，"抽支烟吧"的行动对游戏的进行有着重要的影响,要多运用哦。

史迪	玩《牧场物语》要有爱心，玩《恶魔城》要狠心，玩《FFTA》很开心，玩《火炎纹章》很痛心。
读者资料	16岁，男，066300，河北省秦皇岛市抚宁县第一中学高一（8）班，兴趣：玩掌机、看漫画

三国志英杰传

三国志英杰传

GBA	KOEI
5040日元	S・RPG
卡带	12



小保



多年前光荣在多个游戏平台上都推出过的《三国志英杰传》，现在终于登陆到了GBA上,本游戏集战棋和角色扮演于一身,当年一经推出就大受好评,一下就成为了光荣最经典的系列之一。这次在GBA上推出的版本由于容量问题，所以在音乐音效上面颇有缩水的嫌疑，而且现在找人对话时居然人物都成了一张张的人物头像，但是游戏性依然不减,也算是GBA上S・RPG游戏中的上乘之作了。

晴凌



跟同期同引擎的《孔明传》对比之下，完全看不出制作者的诚意。系统移植自做过简化的SFC版，战斗动画被取消，过场中的RPG部分也没有，最令人发指的是本来可以很出彩的单挑画面也被简化到用一段文字描述草草带过。好在剧情看来似乎尚未缩水，不过大概也不必指望什么新要素。各位玩家不妨把它当作《孔明传》的添头，如果不是很想玩的话就不必浪费金钱了。

三国志孔明传

三国志孔明传

GBA	KOEI
5040日元	S・RPG
卡带	16



小保



与《三国志英杰传》不同，系列的第二作《孔明传》的主角换成了诸葛亮，而故事也是从大家耳熟能详的三顾茅庐开始，完整地展现了这位中国历史上著名军事家的一生。GBA版的《孔明传》容量比《英杰传》高一倍，所以画面音效上也好出许多，而且游戏增加了大量的宝物、战术还有兵种，所以可玩性也高出了很多，相信喜欢该系列的玩家一定不会放过这个游戏。

雪人



不明白，真是不明白光荣到底在想什么……同一引擎、同期制作同期发售的两个游戏，质量居然会差那么多。虽然由于时间关系，不排除又赶工的情况，但是从第一印象来说，无论是在音乐上还是画面上，《孔明传》比《英杰传》要精细得多。除了一些限于容量问题，而不得不去掉的内容外，基本保持了PS版的原味。相信玩过PS版的玩家，对这款游戏一定会有所怀念。

超级机器人大战 原创世纪2

スーパーロボット大战 オリジナルジェネレーション2

GBA	BANPRESTO
5800日元	S・RPG
卡带	19



小保



近期真是S・RPG游戏的发售狂潮，继《三国志英杰传》和《三国志孔明传》后，又一部大家期待的S・RPG大作——《机战OG2》就紧随其后售出了。本作在前作的基础上又追加了大量机战A、第2次机战α等作品眼镜厂的原创人物，而且因为卡带容量的提高，使得画面、音乐方面有了明显地提升！机体的战斗动作华丽、还配有人物特写，的确是近期不可错过的游戏。

晴凌



神作呀神作,眼镜厂告别GBA之作果然不同凡响。游戏采用了128M的大容量,音乐质量比GBA上前几部机战有明显提高。战斗动画更是直逼《机战α》的水准，动作丰富到了让人不敢相信这是一个GBA游戏。另外值得一提的就是登场阵容，除了“豪华”以外我想不出其他任何可用的形容词。本作为GBA的《机战》系列画了一个圆满的句号，不知《OG3》会在什么平台上推出？

郑阳	我胸挂PSP，左手拿着NDS，右手拿着GBASP（真希望今年能做到）。
读者资料	16岁，男，213101，江苏常州武进区横林镇夏家头村五组333号夏兴龙转，兴趣：玩GBA、看书

本期值得关注游戏的「最速进阶」

热血案内





《大合奏》的乐趣不仅在于演奏，自己编曲也是很有成就感的，耀西为主角的新游戏绝对吸引所有玩家哦！ 责编/暗凌

本期注目新作	1月21日－2月4日
NDS	大合奏!乐团兄弟
NDS	CATCH!TOUCH!耀西
—	—
—	—
—	—



大合奏！乐团兄弟

本次刊登的乐谱是SFC版《耀西岛》的BGM，去年的“马里奥&赛尔达音乐会”也演奏过这首曲子。为了在《大合奏》中使用这首曲子，需要将它的几个声部合在一起，而且有的部分还进行了省略。演奏乐器也和原曲有微妙的区别，推荐二人合奏。

NDS	NINTENDO	RAG	对应触笔
	2004.12.02	4800日元	1−8人用

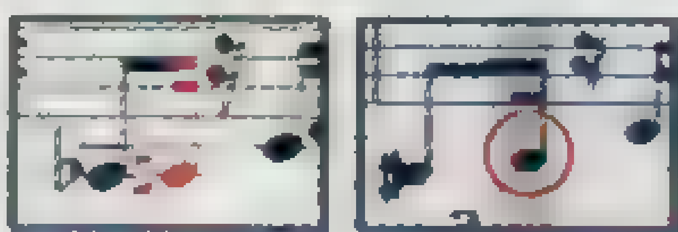
#与b构成的乐谱



本曲中用了许多#(升调)与b(降调)符号，这里会对一些比较复杂的地方作出解说，让不懂乐谱的玩家也能轻松游戏。



b不会被显示出来：有时输入b符号后，并不会在大合奏乐谱中显示出来。不过放心，这时候音高已经降了半调，例如我们输入“降调Ti”或“升调Ra”。



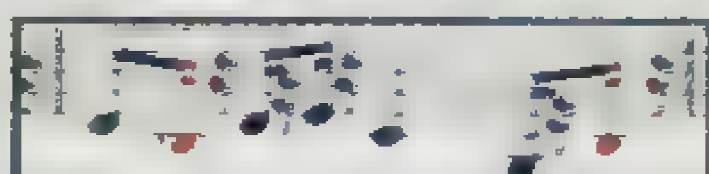
注意被省略的#与b：同小节内出现第二次以上的#与b符号会被省略表示，但《大合奏》中每一个降调音符需要单独输入符号，这一点一定要牢记清楚，另外本位音符号也要注意。





第三声部 第9小节

*#符号虽然只在第一个音符前显示，但后面的音符也都需要分别升半调





第二声部 第9小节

*b符号也是一样，每一个音符都需要单独输入，完成一小节后最好检查一下

制作鼓点乐谱

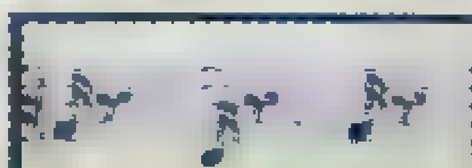
鼓点乐谱基本上是一直重复一个节奏，把右图的A、B部分输入第3、4小节后只要复制就可以了。

演奏比较困难部分的解决方法

分出多个声部：按照乐谱输入，很可能会出现一些演奏时很难的部分，这时就可以把曲子分成几个声部。以本曲为例，可以把旋律复杂的部分切割成第一、第二两个声部，例如前奏的1、2小节与19−24小节就可以分成两个声部。另外，游戏中收录曲目也可以用这个方法降低难度。

把不必要的音符省略：乐谱输入完毕之后，试着演奏一遍就会发现第五声部稍微难了一些，虽然练习一下不是玩不过去，不过为了降低难度稍微省略一些音符也可以。这时只要按照下图，把红色的音符删除就会令难度下降。另外乐谱的第四声部由于真的很难，刊登时已经把不必要的音符省略掉了。

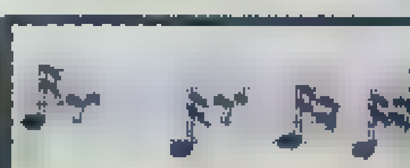




第五声部 第3小节

*省略后变成这样的效果，为了保持节奏性，最后一个音符没有省略





第五声部 第20小节

*将原本复杂的乐谱如此省略后，演奏的难度自然就降下来了



各声部的音量

♩=130

アスレチック 《耀西岛》

作曲/近藤浩治

肖读野	PSP出众的画面，NDS独特的玩法，真让我难以取舍。
读者资料	19岁，男，400050，重庆杨家坪重庆工学院58号信箱，兴趣：玩游戏

1：バイオリン
2：バイオリン
3：シンセリード
4：マリンバ
5：ピックベース
8：シンセドラム

A B

1 2 3 4
11 12

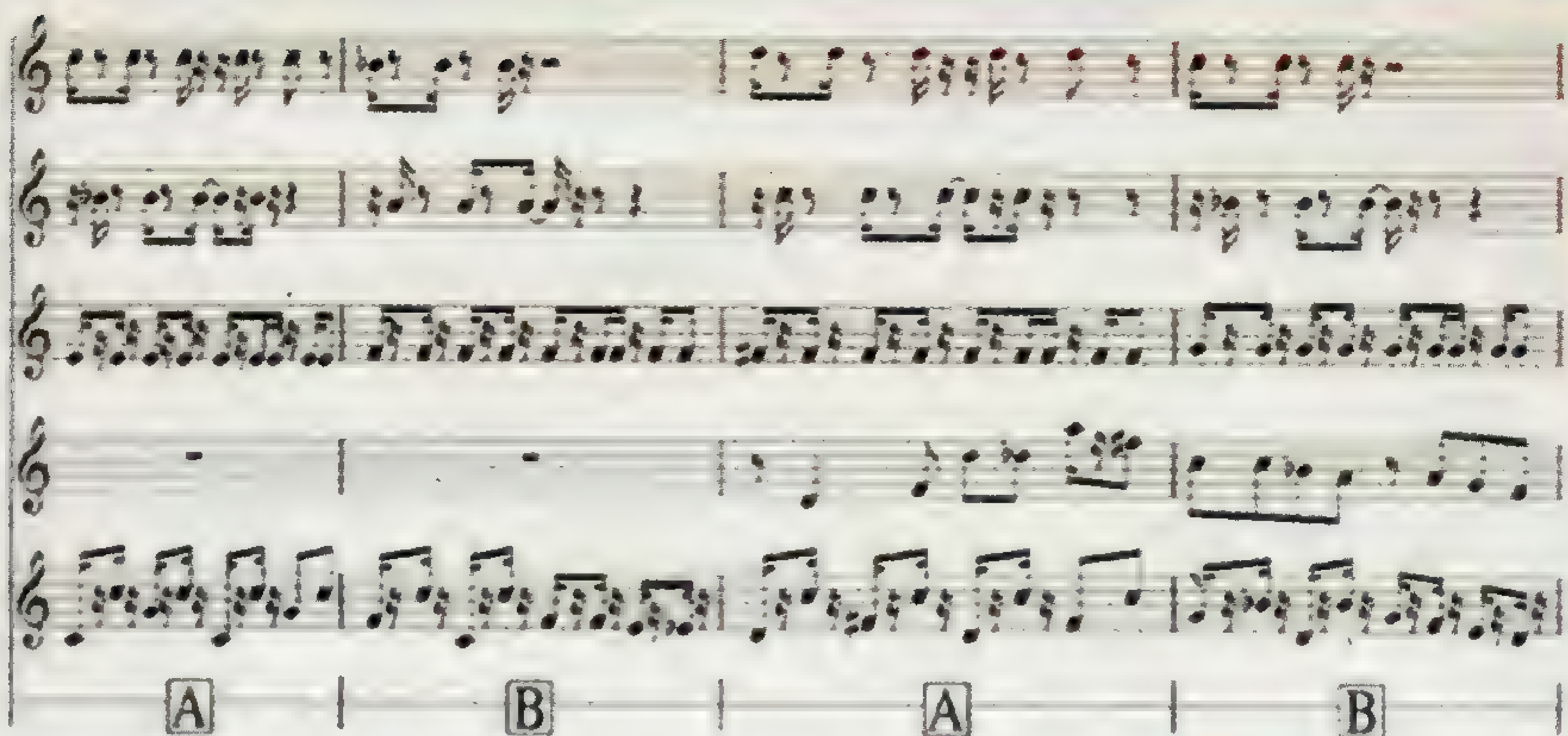
A B A B

5 6 7 8
13 14 15 16
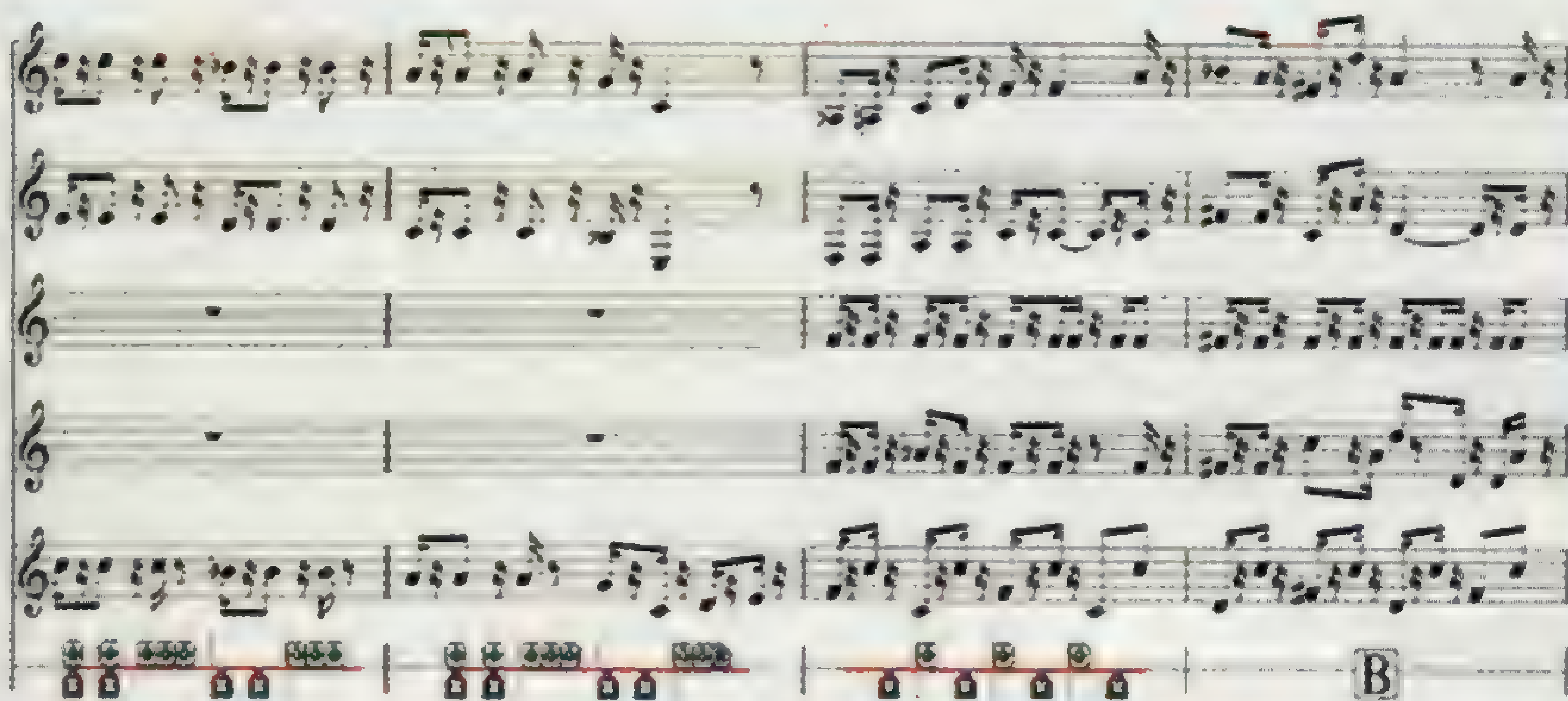
A B A B

9 10 19 20
17 18

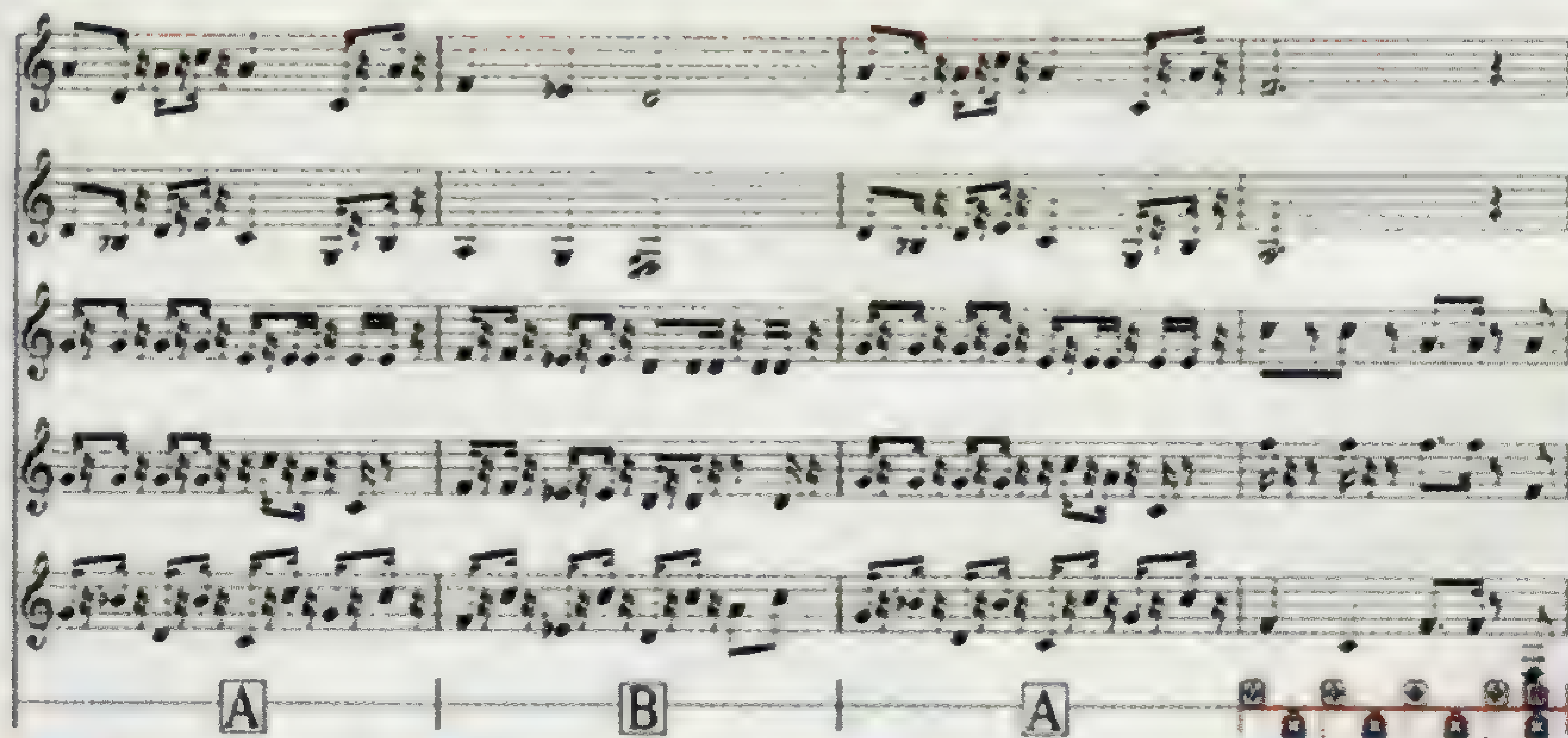
连克瑞	PG让我从一天繁重的学习中解脱出来。
读者资料	20岁，男，325200，浙江瑞安市勤俭中玉成高复班，兴趣：魔幻小说、机战



21 22 23 24

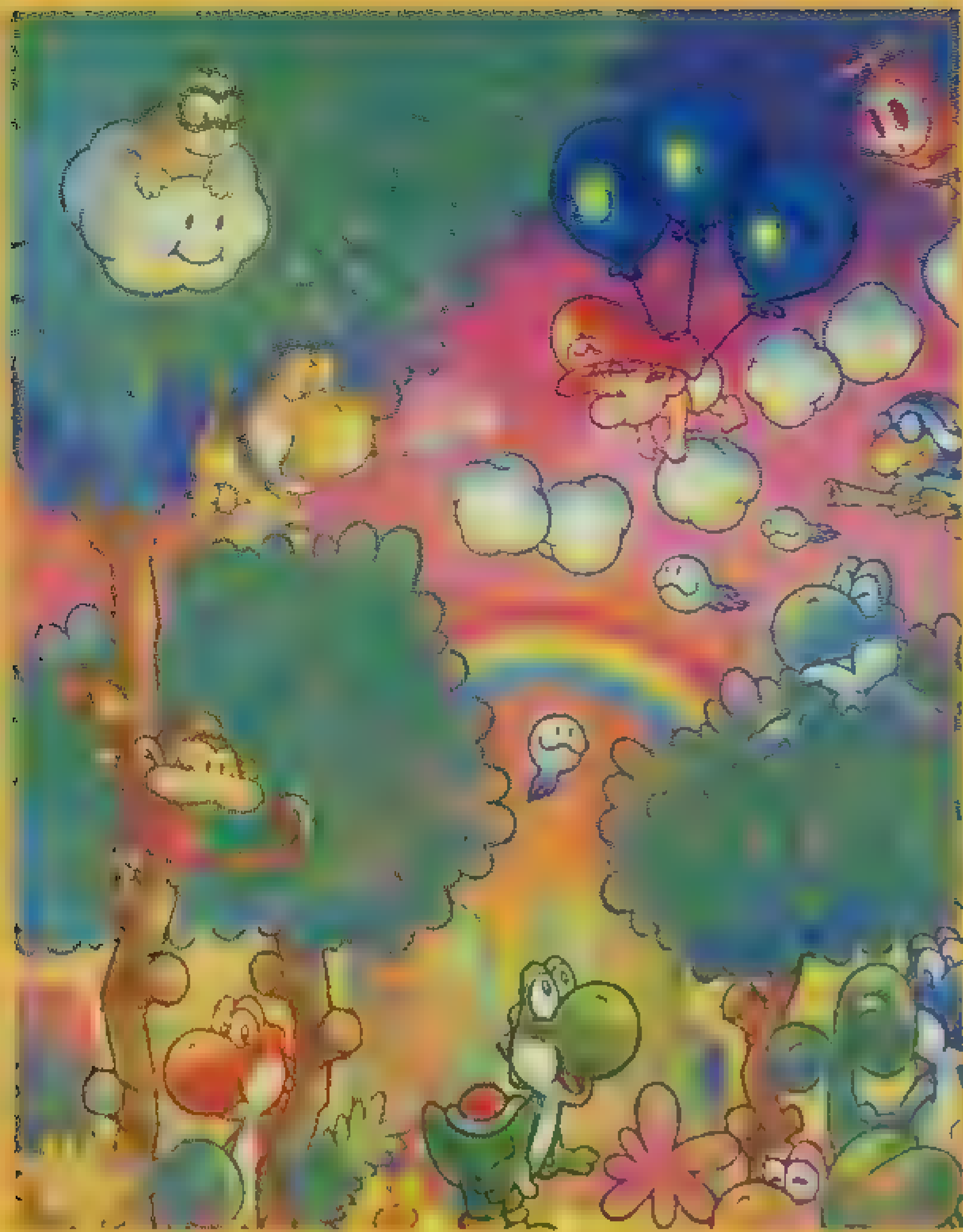


25 26 27 28



29 30 31 32

钟高	画面好是用来看的，游戏好是用来玩的，PSP是用来拜的，NDS是用来买的。
读者资料	18岁，男，410007，湖南长沙河西望月湖周南中学（分校）高三3班，兴趣：篮球、游戏、手机



CATCH! TOUCH! 耀西

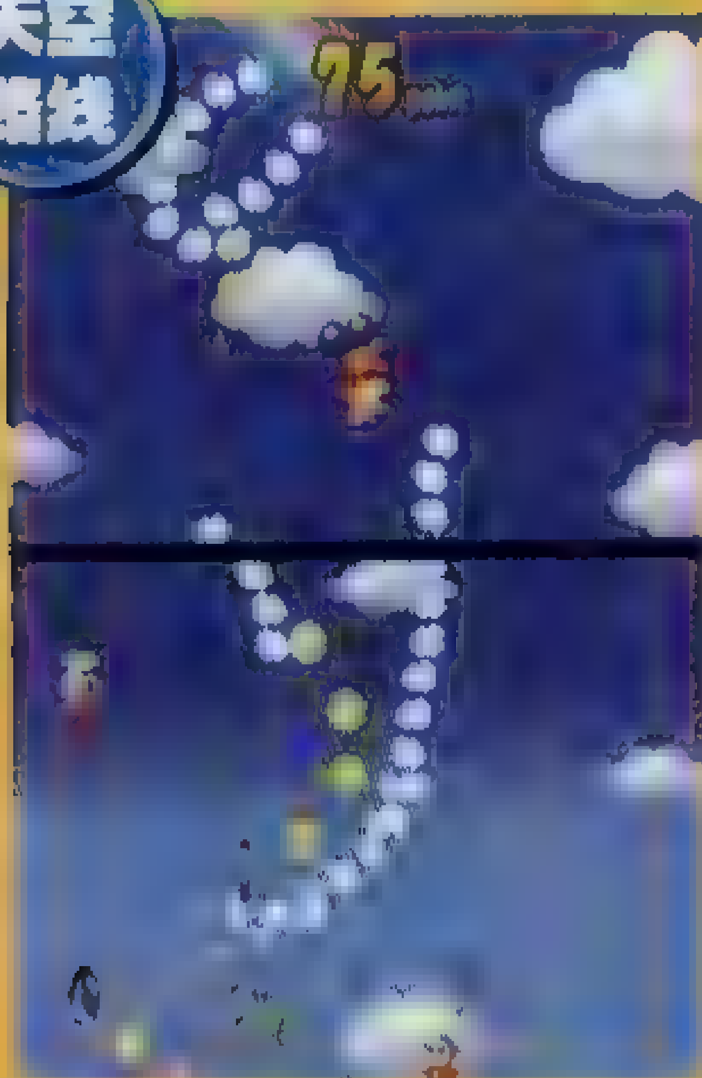


NDS	NINTENDO	ACT	对应触笔
	2005.01.27	4800日元	1人用

以天空与地面为舞台，用触笔描绘出云彩，将耀西导向终点

本作是由天空和地面双路线组成的触摸ACT，用触笔画出的云有引导耀西和消灭敌人等各种用途，点触耀西时也会出现丰富多彩的动作。

画面向下滚动



保护缓缓落下的马里奥宝宝不受敌人伤害

为了保护马里奥宝宝不被敌人碰到，要用云阻断敌人的行动，将马里奥宝宝导向地面。当被敌人碰到时，马里奥宝宝背后的气球会破裂。三个气球都破裂就会GAME OVER。

画面向右滚动



保护耀西不遇到危险，向终点前进

与天空路线一样，要用云引导耀西前进，也可以令耀西使用扔蛋或跳跃等动作，坠落深谷或被敌人碰到都会GAME OVER。

凭借直觉，用触笔排除一切困难的触摸ACT

本游戏只需要一枝触笔就能完成全部操作，玩家不需要记住复杂的操作就可以完成多彩的动作，基本游戏规则也很简单，天空路线中要保护马里奥宝宝下降过程中不受伤害，地面路线中则要保护耀西，即使是初学者也可以轻松享受。

描绘云彩做出道路

以触笔画线，可以在画面上产生云，马里奥宝宝和耀西会沿着云层下滑或行走，无论是天空路线还是地面路线，都有敌人聚集的危险场所，用触笔描绘云彩，避开敌人，同时尽可能多地收集金币是游戏的基本要素。



任天堂的光荣之路，头号种子是马里奥宝宝与耀西的著名搭档



↑计算好马里奥宝宝从天而降的轨迹，用触笔做出云路。

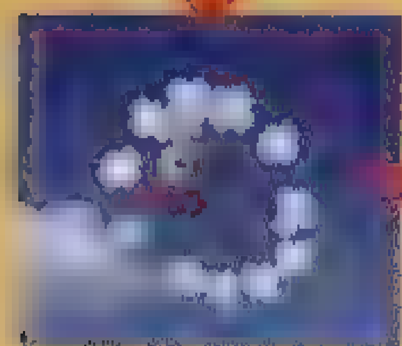


↑用云路防止耀西坠入深谷，还可以用来阻碍敌人的行动。

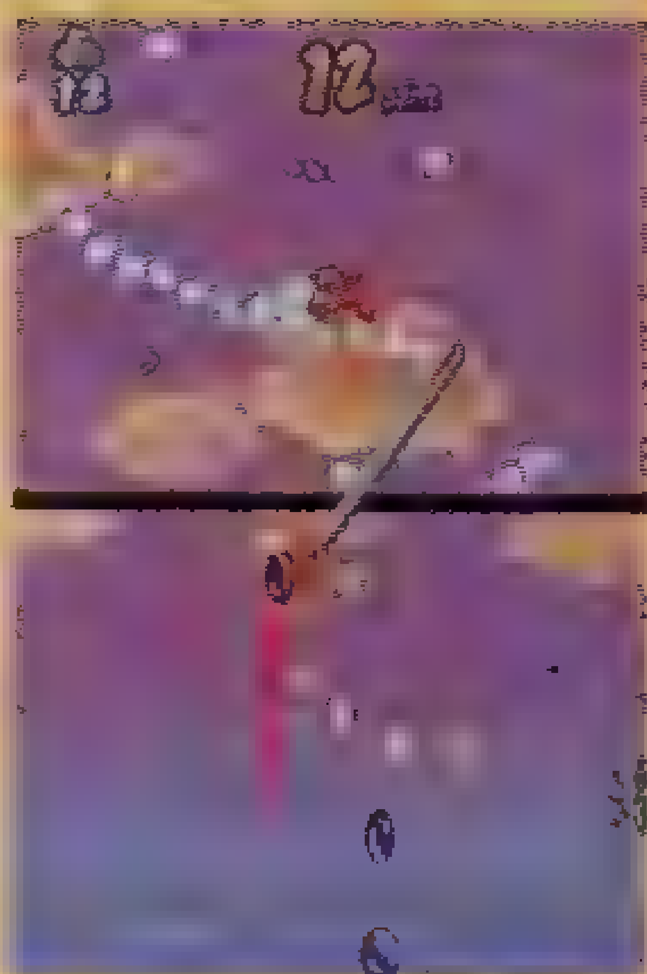
关超	每次醒来都会看看身边的《掌机迷》，再看看我的掌机，一天心情真是爽。
读者资料	17岁，男，121000，辽宁省锦州市古塔区民泊里16-28，兴趣：玩掌机、看《掌机迷》、打球

用气泡封住敌人

用触笔画圈可以创造出一个气泡，还可以用触笔自由移动气泡。

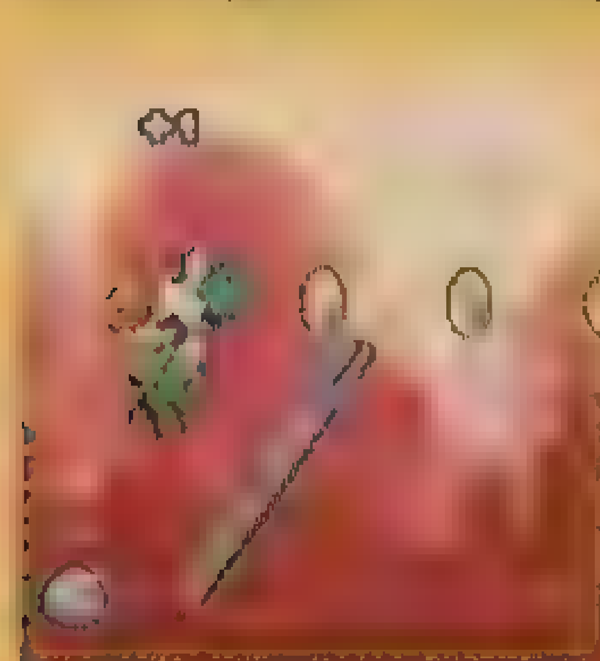




←用气泡包住敌人，可以把敌人变成金币。



点触耀西就可以跳跃

用触笔点触耀西就可以令其跳跃，跳跃过程中再次点触还可以出现长时间浮空的二段跳。



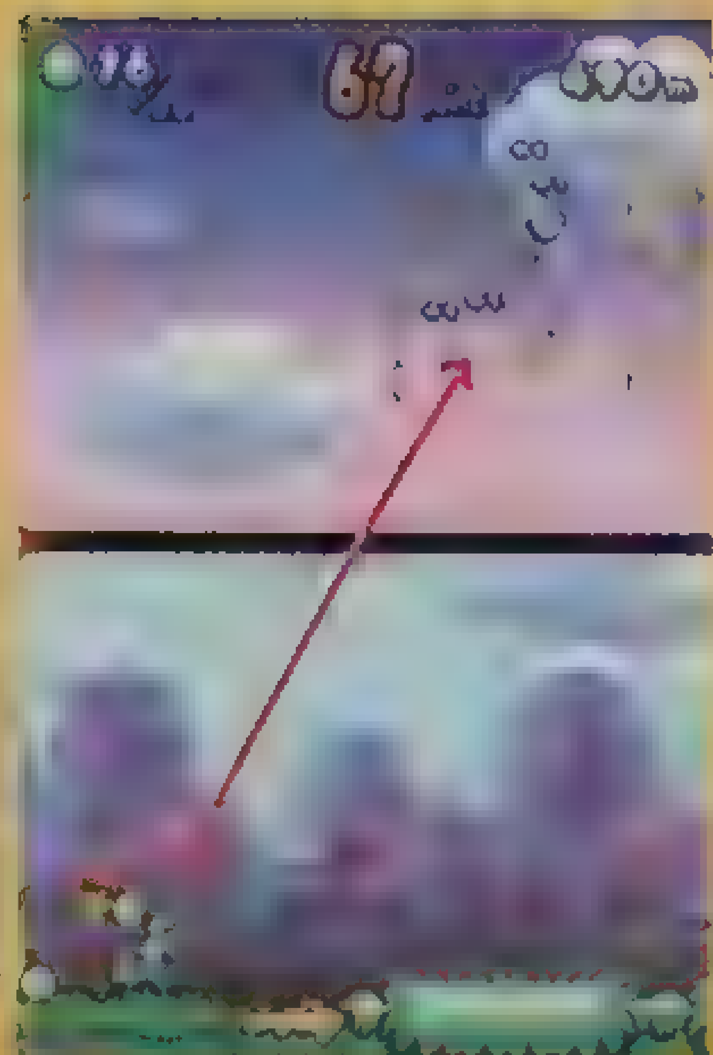
←用气泡包住敌人，可以把敌人变成金币。



←跳跃中用触笔点耀西可以延长浮空时间。

向选定的方向投出蛋

用触笔点击画面某一点，可以让耀西向这个方向投出蛋，打倒敌人。

←向上投的时候蛋会一直飞出上屏。

吹气令云层消散

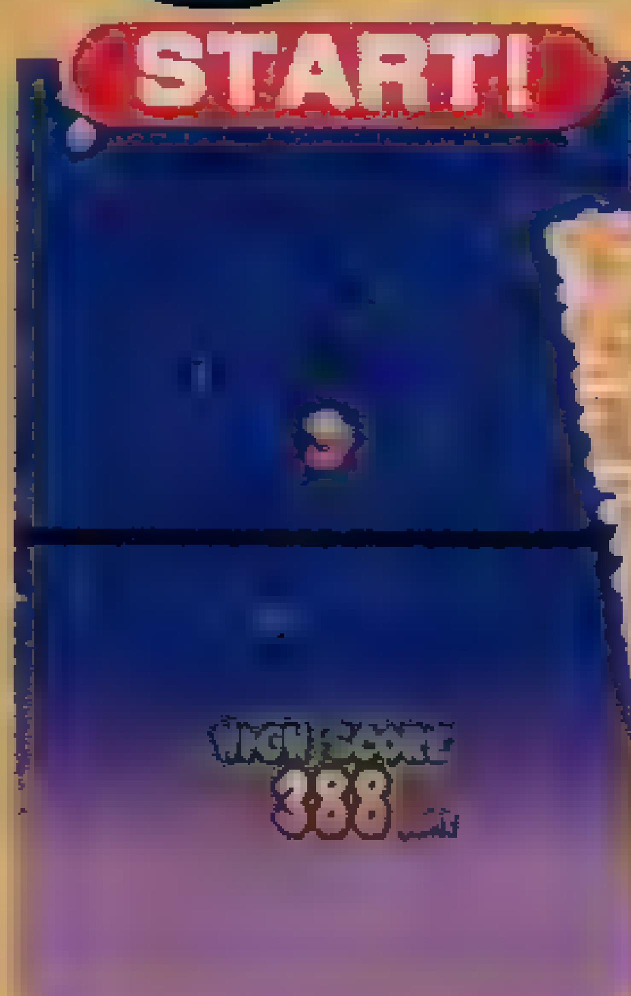
当云层太多的时候，会按照出现时间顺序逐渐消失，但如果想要立刻消除云层，则可以对着麦克风吹气，将云层吹散。




←将碍事的云一气吹散吧！

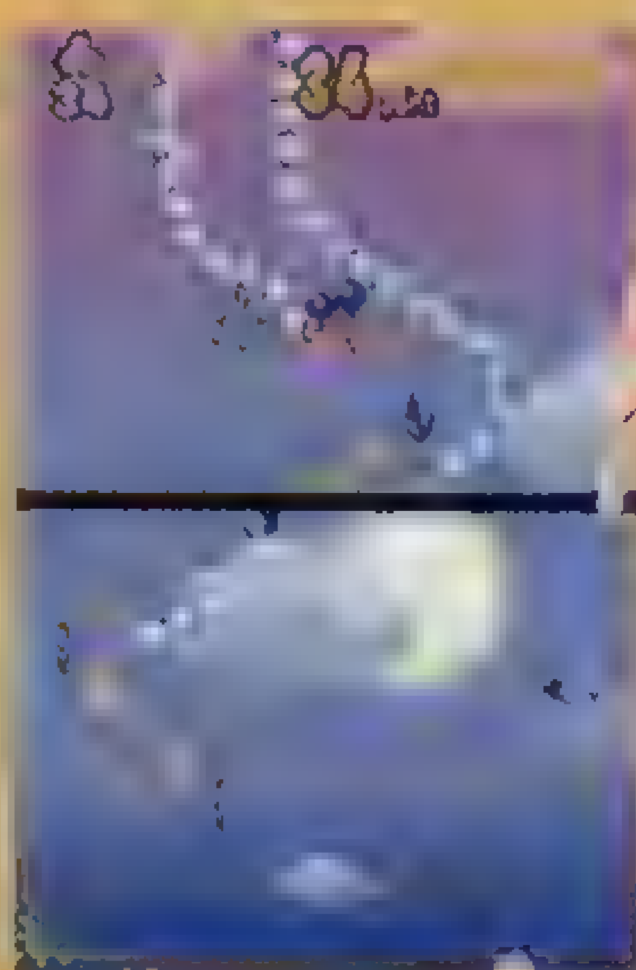
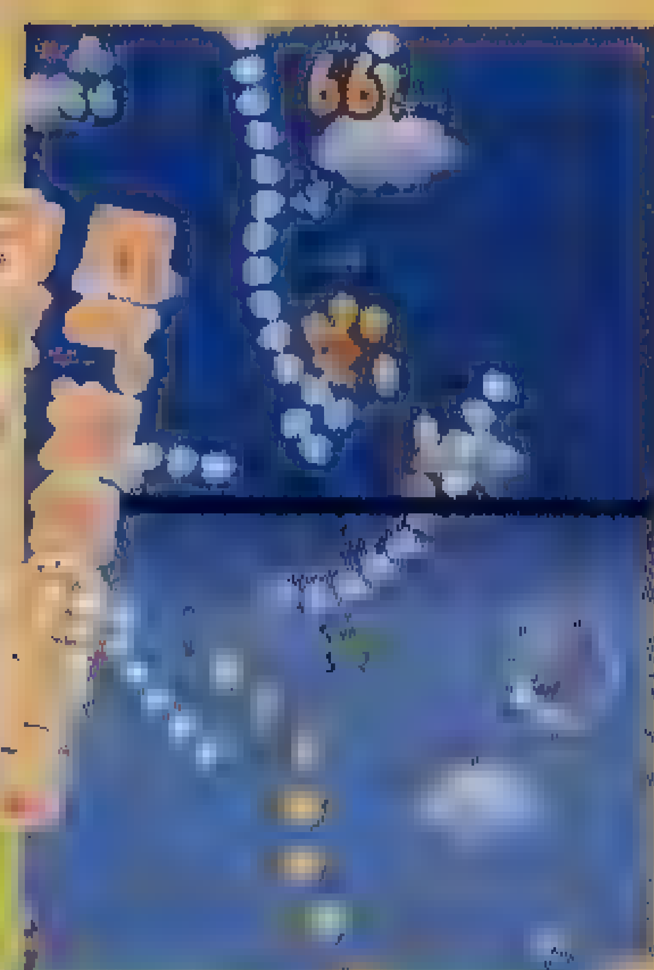
天空路线

游戏前半段的目的是将从天而降的马里奥宝宝安全送到地面，根据模式不同游戏内容也会有变化，不过保护马里奥宝宝安全落地这一点是共同的目的。

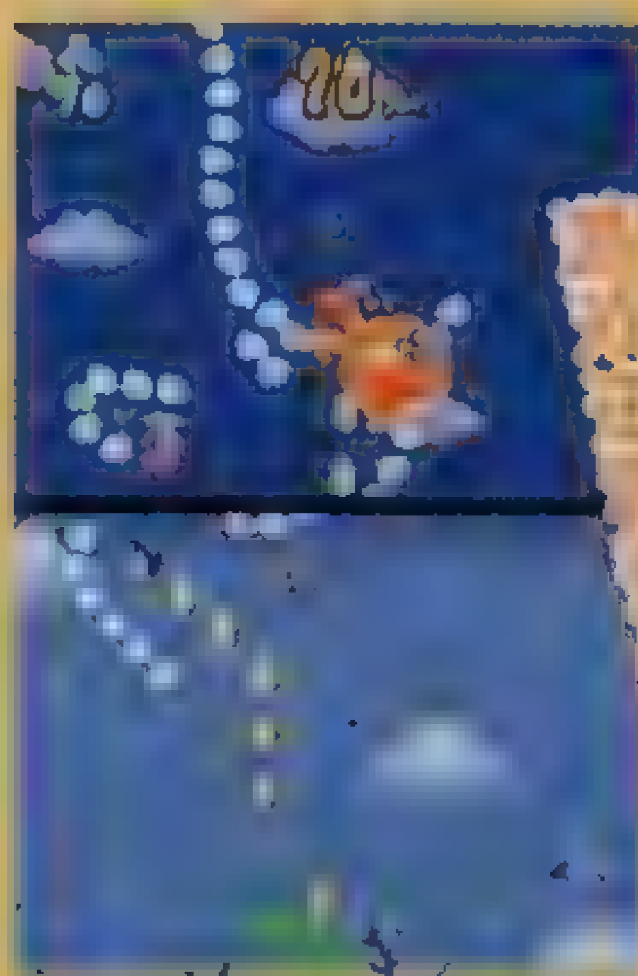
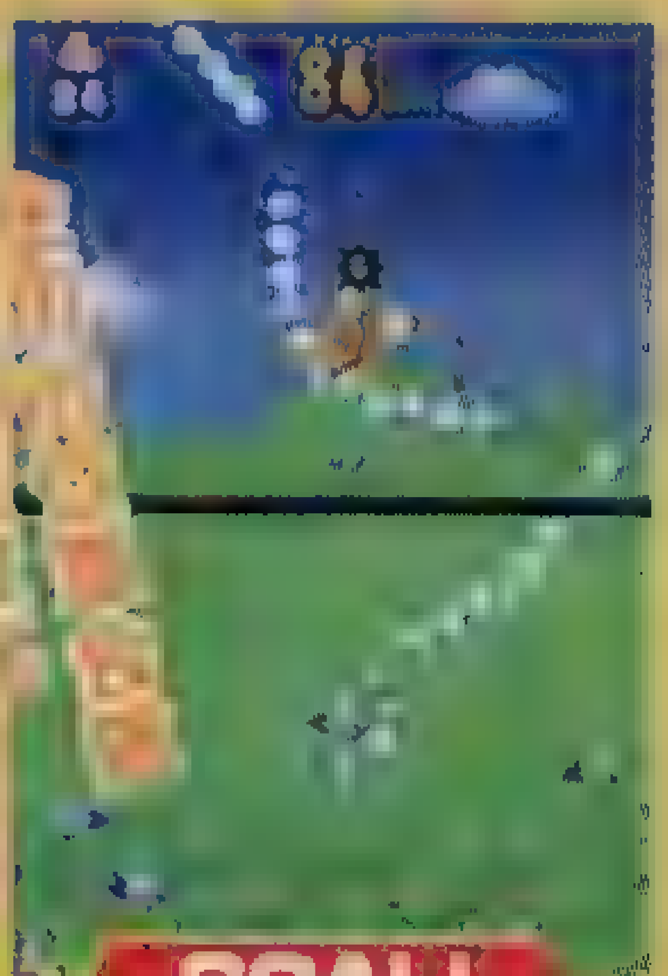




←尽量多得到金币以获得高分的SCORE ATTACK模式。

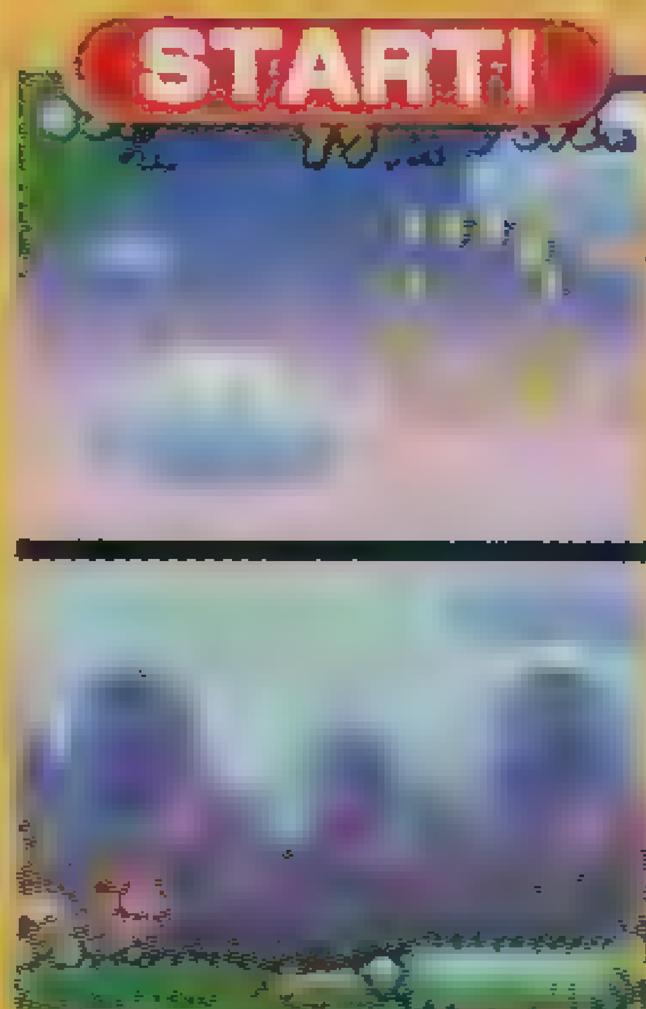
←碰到有刺的敌人的话，马里奥宝宝背后的气球会破裂，因此要用云层创造一条安全的道路出来。

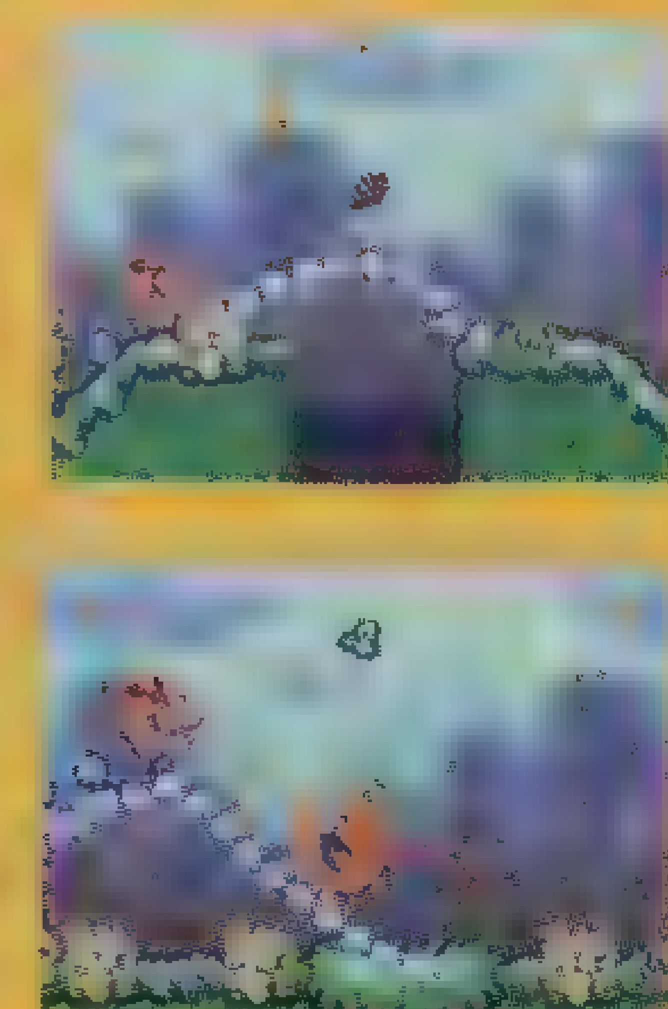



←用云层回避敌人固然是个好办法，不过用气泡把敌人变成金币更是一石二鸟。

地面路线

保护马里奥宝宝的耀西的地上路线充满了各种机关陷阱，非常危险，只要一次失误就会GAME OVER，比天空路线更令人紧张！

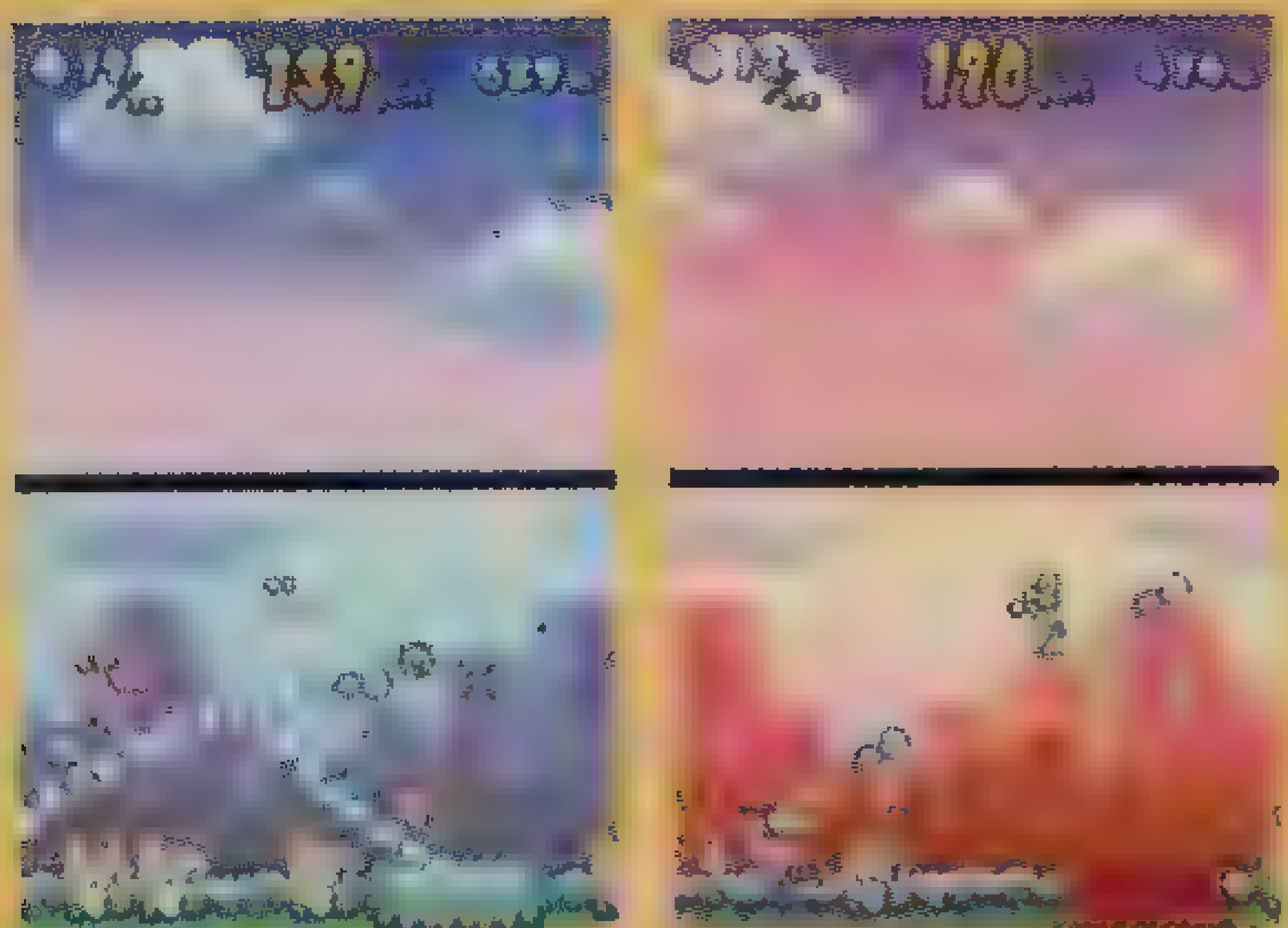




←要用云层搭桥令耀西通过，小心强风！

←比起投蛋，用气泡打倒敌人会更经济。

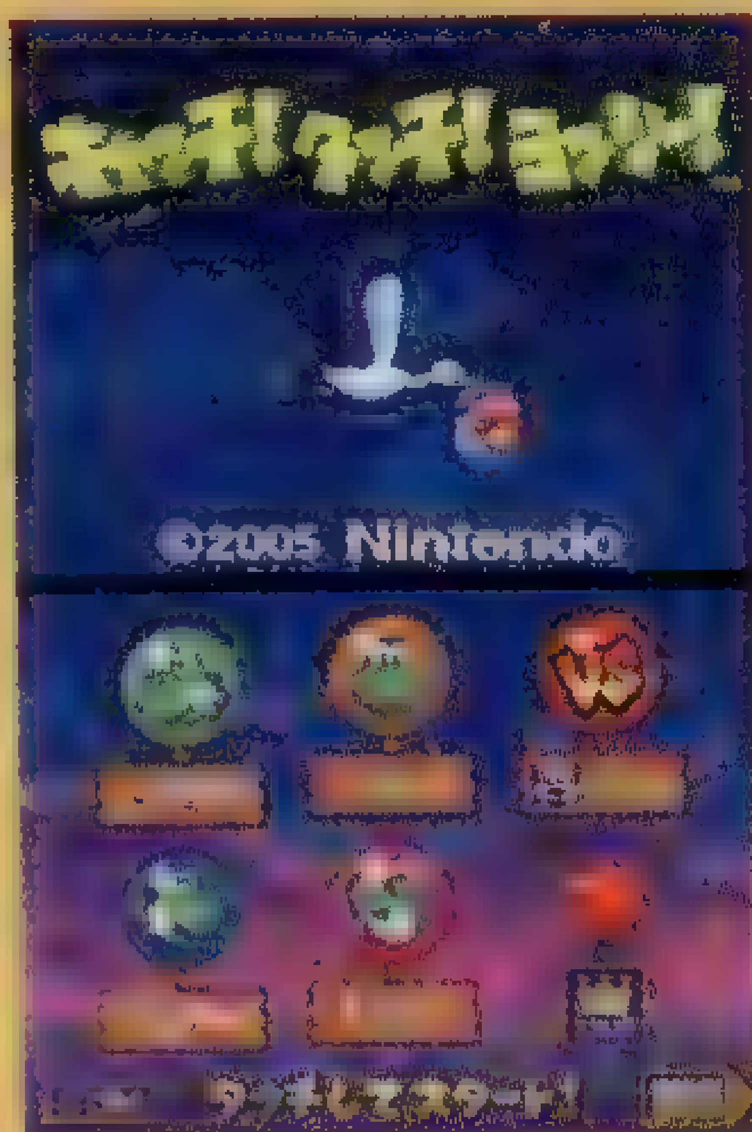
朱晨浩	玩掌机要的是快乐，但不能为了虚幻的快乐而放弃真实的世界。
读者资料	13岁，男，201200，上海浦东新区沙镇川环南路921弄9号302室，兴趣：交朋友



←用蛋可以打倒用气泡无法消灭的敌人，或是位于上屏的敌人。

与得分、距离、时间竞争！游戏性各异的多彩模式

本作中准备了过关条件各异的多种游戏模式，每一种都十分好玩，本次将介绍5大模式其中的4种。



即使在游戏中也能寻找PIC TO CHAT的对象！

游戏中假如有使用PIC TO CHAT的人靠近的话，游戏会自动提示玩家。当然，也可以在OPTION里将此功能关闭。

用一颗蛋连续打倒敌人会得到奖励！



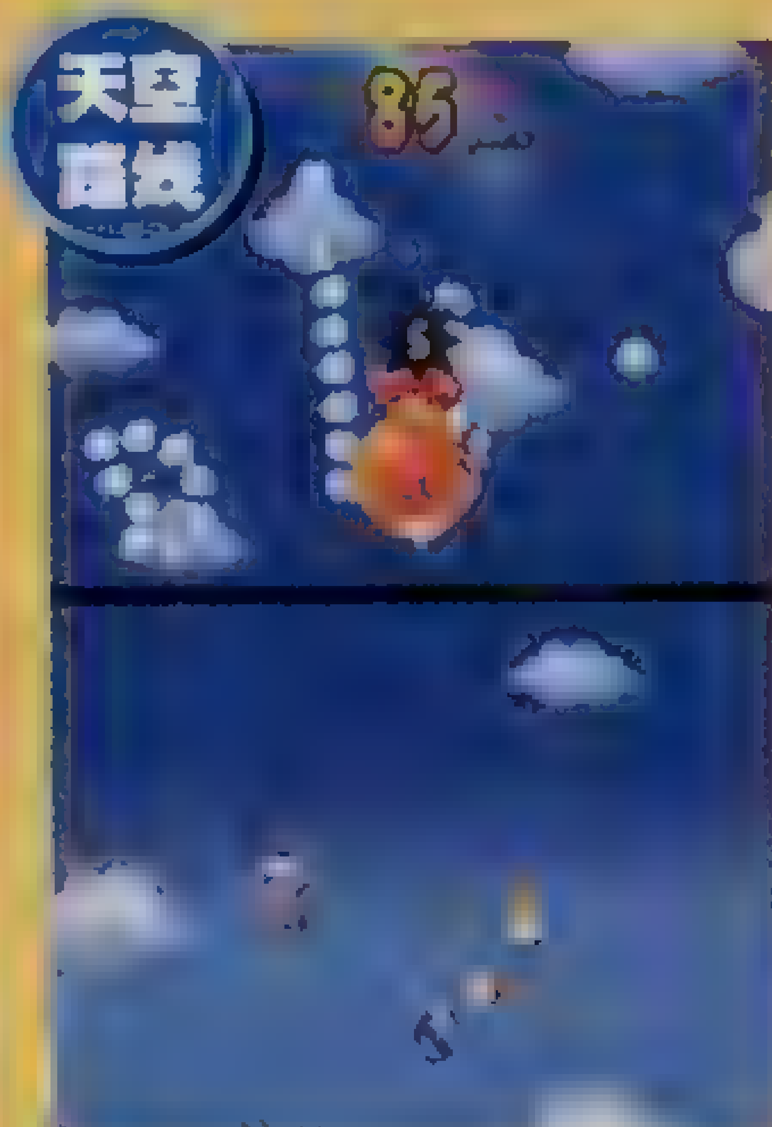
←一颗蛋连续打到敌人或金币时，画面上会显示出额外的奖分。

SCORE ATTACK 有效率地前进争取得分

到达地面路线的终点之前挑战最高得分的模式。除了多取金币外，以一颗蛋打出尽可能多连击也是关键。一次游戏大约只需要几分钟，可以随时进行。



↑吃掉路上的水果就能补充耀西的蛋，千万不要放过！



↑描绘云之路的基本原则就是取得更多金币。



↑距离终点还有1000m要尽量取得更多得分。

吃掉水果补充蛋，水果共有5种

苹果	香蕉	西瓜	葡萄	蜜瓜
蛋+1	蛋+3	蛋+5	蛋+10	蛋+20

↑根据吃到的水果决定补充蛋的数量，上限则由天空路线完成后耀西的颜色决定。

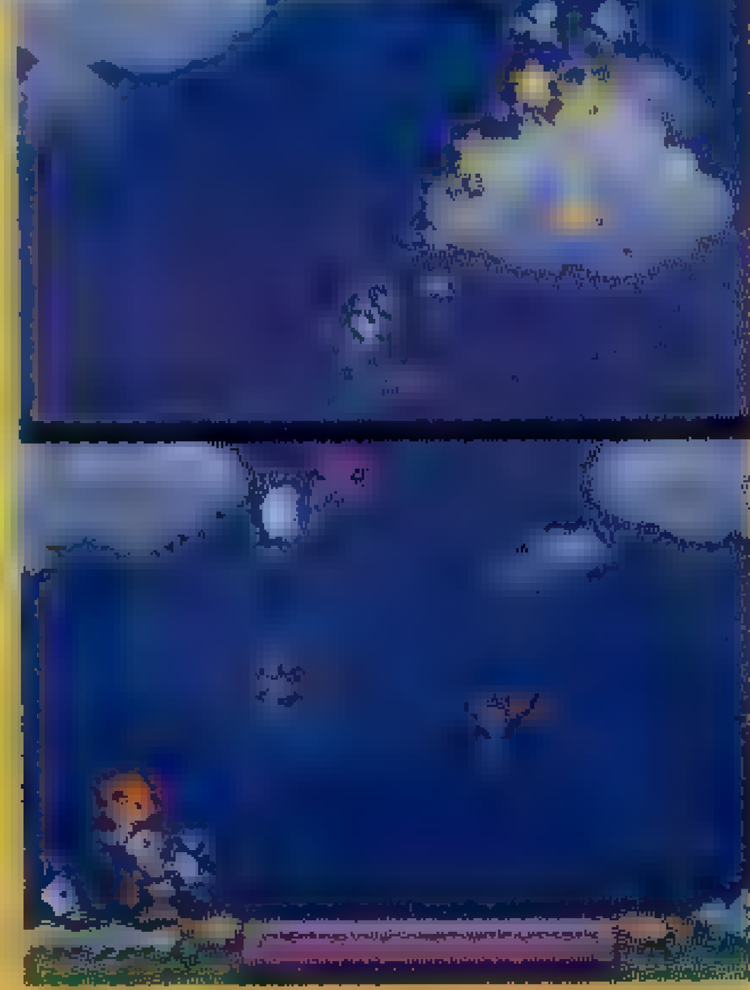
目标是取得更多金币



←过关时达到一定成绩，就会看见路易宝宝！



↑蛋补给比较多的时候更要活用投蛋取得高分。



↑连续打中上屏的敌人或取得金币才能得到高分。

李珊	十个女生七个傻八个呆九个坏还有一个不傻也不坏——ME，因为我看《掌机迷》。
读者资料	18岁，女，323300，浙江遂昌县四街二十弄1支弄4号，兴趣：GBASP

ENDLESS 不出错可以走多远呢？

在地面路线挑战没有终点的模式，前进的距离将会直接换算成得分。此外每前进1000米，耀西的颜色就会改变一次，也是本模式的特征。

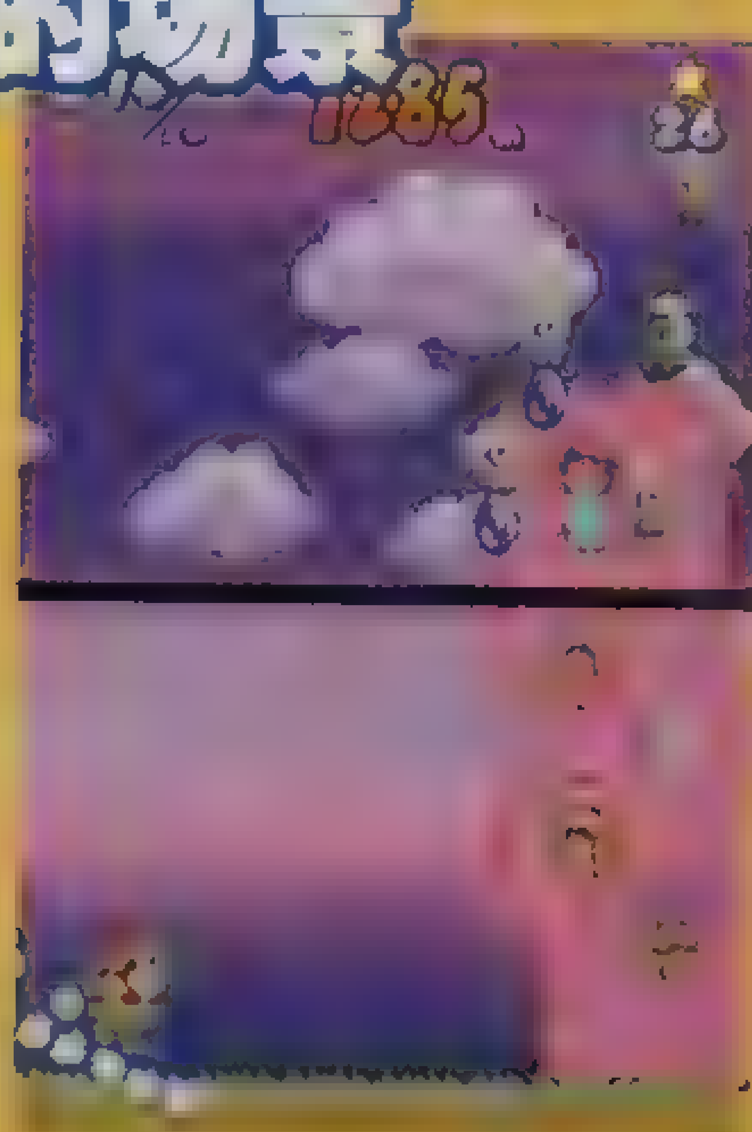


↑ ·在空中得到的金币数决定地上开始时耀西的颜色。

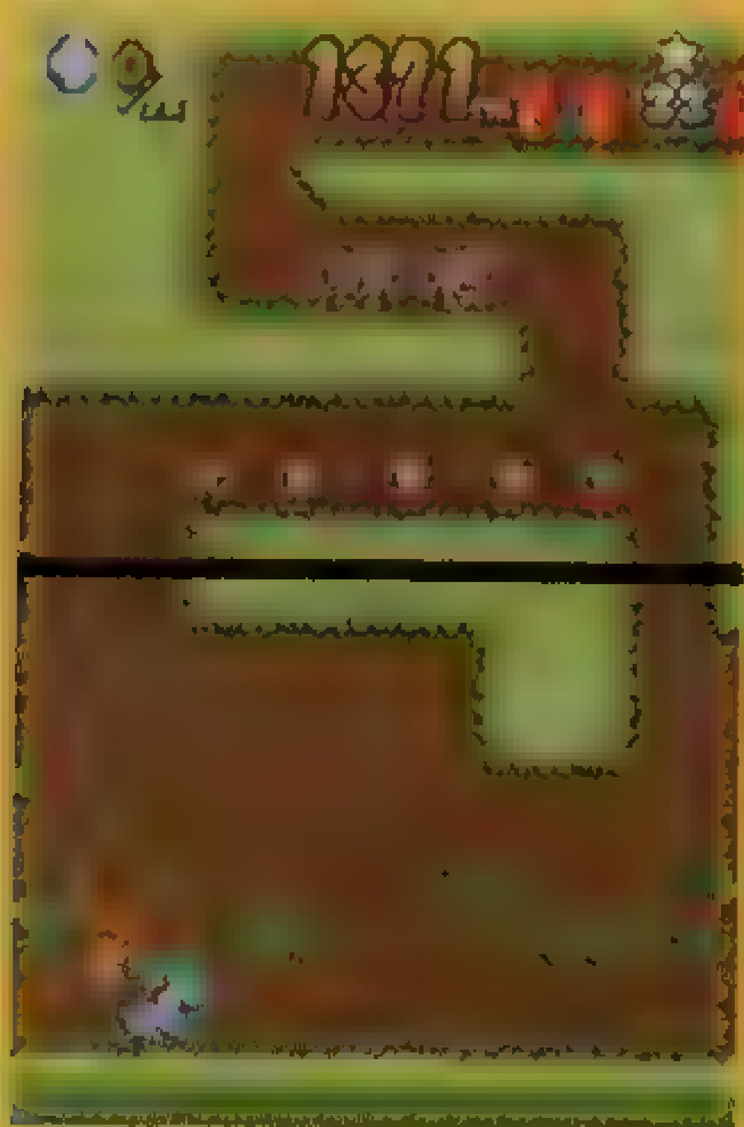
地形会随着玩家前进变成别的场景



↑由多种敌人组成的复杂障碍！用投蛋决胜负吧！



↑前面有大批敌人严阵以待，先下手为强！



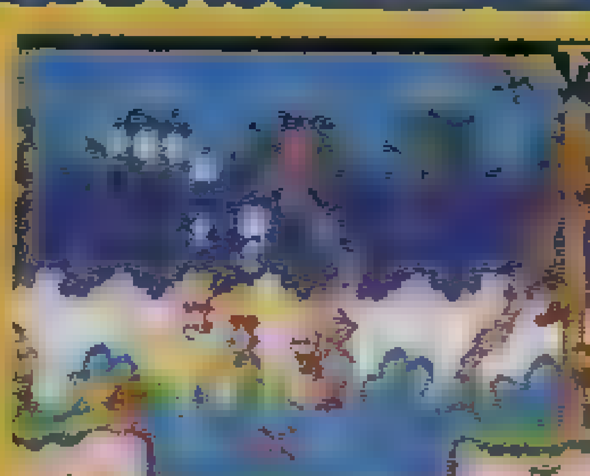
↑正确投蛋的话便会出现连续奖分！



↑只要失误一次就会GAME OVER，敌人多时要注意！

取得超级星星，变身成超能宝宝！

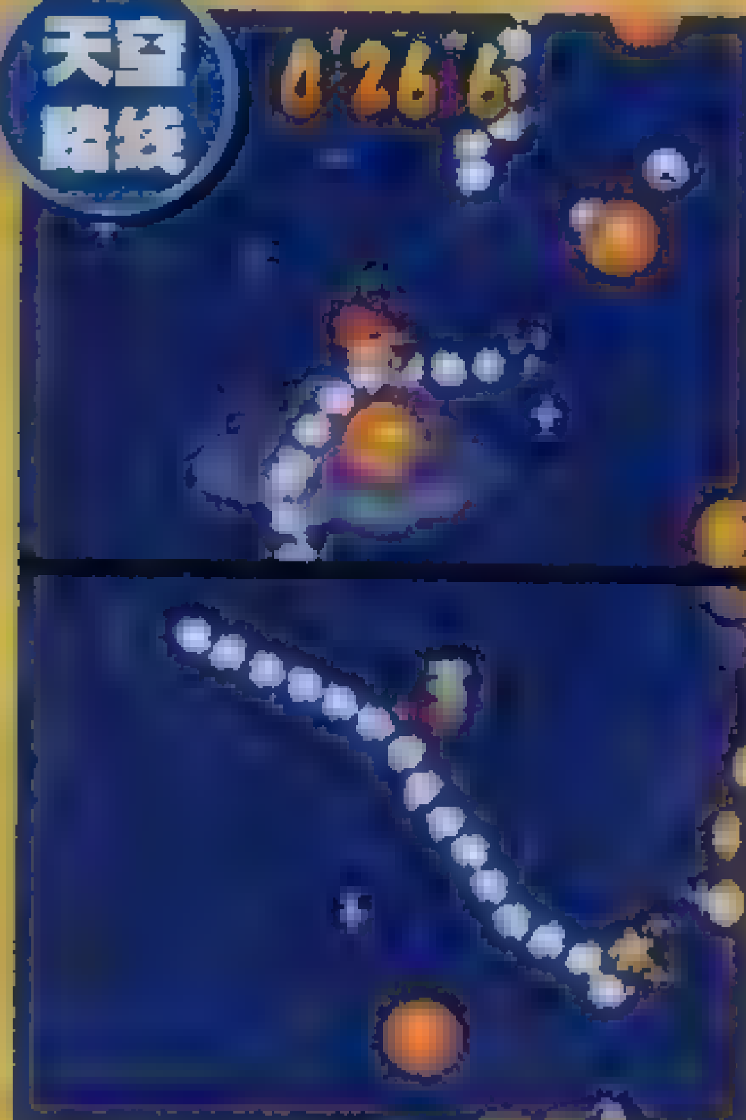




←移动速度上升，残蛋数也会暂时无限。

TIME ATTACK 追求更短的过版时间

耀西和马里奥宝宝要追回被抓走的路易宝宝，开始游戏后经过的时间会被直接算入得分。一定距离内没救出就GAME OVER。



↑碰到这种敌兵时会因为反作用力而弹飞。

↓本模式中可以画出黄色的云，踩在上面可以提高移动速度。





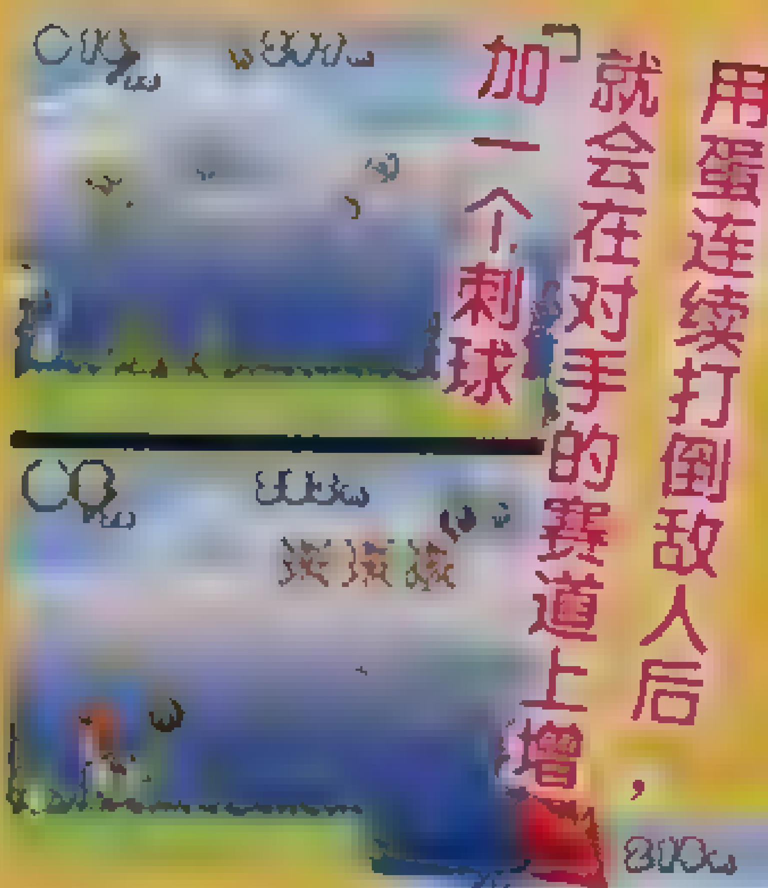
VS BATTLE 利用无线下载双人对战

只要有一盘卡带，就能支持两台NDS联机对战，游戏的内容是地面路线的1000m赛跑，先到达终点者获胜，游戏过程中还可以给对手制造各种障碍。

双方到终点的距离



↑上下两张图片分别是两个玩家的游戏画面。



用蛋连续打倒敌人后，就会在对手的赛道上增加一个刺球





↑连续打倒三个以上的敌人，就能够在对手的赛道上产生红色刺球。

各模式得到的高分会记录下来

张海翔	游戏也是一种生活态度，而一款好游戏会让你经历一次特别的人生。
读者资料	20岁，男，063000，河北唐山市唐山一中高三11班，兴趣：踢足球、火影、文学

2004 日版
GBA 游戏销量盘点

最受玩家欢迎的50款
经典掌机佳作全接触

统计起止日期
2003年12月30日——2005年01月01日

NO.1 口袋妖怪 火红·叶绿

原名：ポケットモンスター ファイアレッド・リーフグリーン	销量：2392005	
类型：RPG	发售日：2004.01.29	厂商：任天堂
容量：128M	价格：5040日元	游戏人数：1-2人用

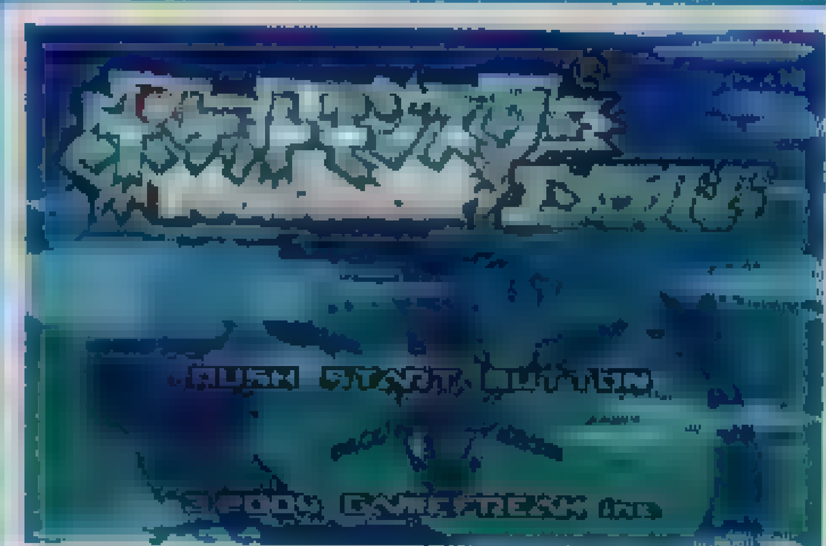




2004年GBA销量排行榜NO.1被1995年的一款复刻作品《口袋妖怪 火红·叶绿》所取得，但是读者要看清它之所以能取得销量排行榜的NO.1得益于以下几点：首先因为这个销量排行榜所统计的时间为2003年12月30日至2005年1月1日，所以火红·叶绿拥有很长的发售期，在统计累积销量上取得了先机；其次在统计这个游戏时，此游戏的两个版本——火红和叶绿是作为同一个游戏进行统计的，所以NO.1看起来比NO.2多了近一倍的销量……但凭借一款复刻作品也能有这种销量，就不能不承认口袋妖怪的品牌号召力强劲了。游戏采用了口袋妖怪新的引擎，而且在原有基础上追加了新的地图，这样能使老玩家游戏时也有新鲜感，新玩家接触后也不会因为原游戏画面粗糙而对其敬而远之。

NO.2 口袋妖怪 绿宝石

原名：ポケットモンスター エメラルド	销量：1375233	
类型：RPG	发售日：2004.09.16	厂商：任天堂
容量：128M	价格：4800日元	游戏人数：1-5人用





妖怪，只有一款游戏能在GBA上被称为妖怪级软件，它的名字就是——口袋妖怪。几乎没有任何一款游戏可以在掌机上和“口袋妖怪”匹敌。《口袋妖怪 绿宝石》在2004年9月16日发售后，它的销量就如同脱缰野马一样，仅用了四个月不到的时间就拿下了2004年GBA销量排行榜的NO.2的位置，而且如果《口袋妖怪 火红·叶绿》是分版本不同统计的话，很有可能《口袋妖怪 绿宝石》就拿下第一的位置了。《口袋妖怪 绿宝石》的发售从现在看来很类似于当年任天堂发售《口袋妖怪 水晶》的情形：前作的销量十分不错，但经过一定时间后人气有所下降，于是发售一作相当于强化的版本，借此继续发挥一下余热，不仅使新作的销量有所保证，而且还能因为联机的关系使得前作的销量反弹。

NO.3 星之卡比 镜之大迷宫

原名：星のカービィ 镜の大迷宫	销量：577127	
类型：ACT	发售日：2004.04.15	厂商：任天堂
容量：128M	价格：4800日元	游戏人数：1-4人用

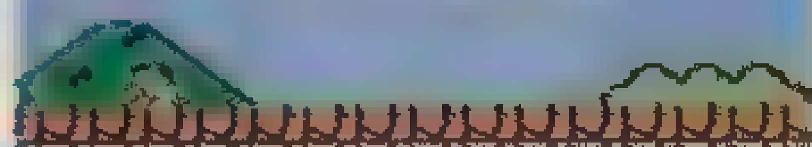




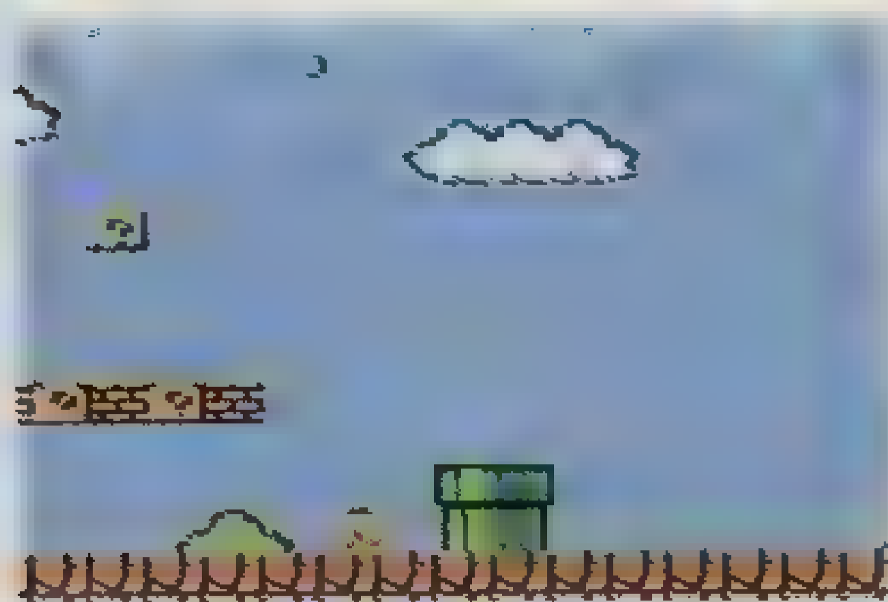
圆圆可爱的卡比一向是女性玩家喜爱的对象，所以本作的销量自然也不差，但其原因除了卡比身为任天堂明星之外，游戏本身的品质相当令人满意也是重要原因。卡比要穿梭在镜之世界，收集八块镜之碎片，关卡中的镜子传送点数量很多，形成一个错综复杂的迷宫，这大概就是游戏副标题“镜之大迷宫”的由来吧。相比前作，本作中新增了一些卡比能够使用的复制能力，比如有多种攻击手段的格斗家，以及手持弓箭能够浮空的天使等，使游戏乐趣增加不少。联机模式仍然是本作的卖点，多人游戏时四只卡比同时出动，但各人可以选择不同的路线，遇到困难时还能使用手机呼叫同伴来帮忙。轻松可爱的小游戏随时可以挑战，空手道、抢食物和冲浪里卡比的表现都让人忍俊不禁。

吕涛	游戏是联系你我的桥梁，喜爱游戏吧。
读者资料	19岁，男，314400，浙江海宁第一中学高三9班，兴趣：玩游戏、上网、看书

NO.4 FC迷你系列之超级马里奥兄弟

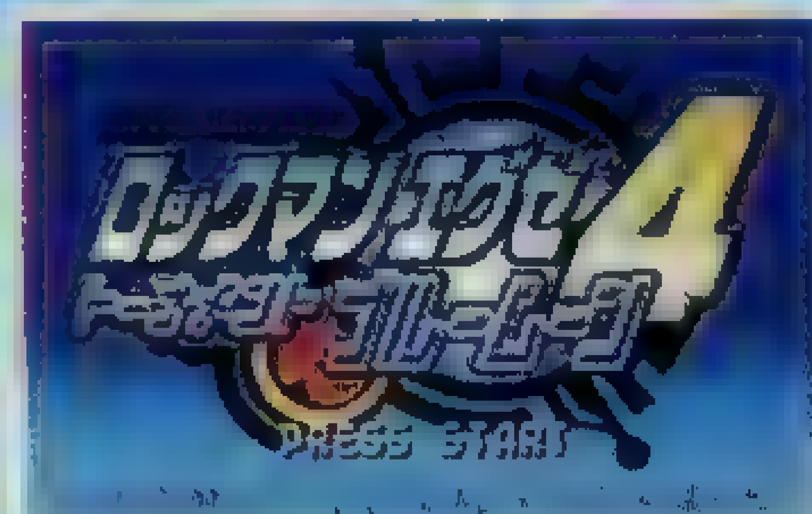


原名：FCミニ01 スーパーマリオブラザーズ	销量：576859	
类型：ACT	发售日：2004.2.14	厂商：任天堂
容量：32M	价格：2100日元	游戏人数：1-2人用

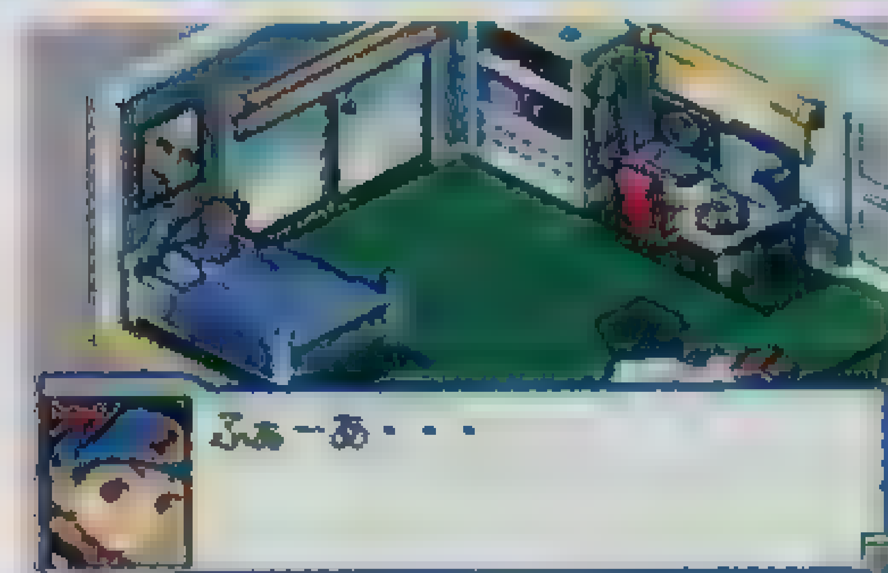


可能有些人看到这部游戏上榜会十分惊讶，而且这游戏还居然是排行榜的第四名，对于国内玩家来说几乎是不可想象的！其实仔细分析一下，就不难发现《FC迷你系列之超级马里奥兄弟》销量的制胜之道了：此作是FC时代的百万级大作，在FC上原作共卖出681万多的销量，这次复刻后可以在掌机上方便的游戏，这对于老玩家而言不得不说是种感动，所谓“瘦死的骆驼比马大”，即使是现在此作的FANS量也不可小觑，所以获得高销量有着其独有的群众基础；还有就是这次的复刻软件总体价格都是十分低廉的，相对于5000日元左右的GBA软件，FC迷你系列软件价格不到其一半，所以其中买下软件不玩仅用来收藏的玩家也是大有人在。再加上游戏发售于2月，取得此销量也就不足为奇了！

NO.5 洛克人EXE4



原名：ロックマン エグゼ4	销量：393014	
类型：A·RPG	发售日：2003.12.12	厂商：CAPCOM
容量：64M	价格：5040日元	游戏人数：1-2人用



在年销售榜上排名第5的是CAPCOM的《洛克人EXE4》，EXE系列自发售以来销量一直都不错，独创的战斗系统给玩家留下了很深的印象，EXE系列这种战斗系统使在战斗时的操作性加强，要想在战斗中获得好的评价，就要有一定的技术了。EXE4分为红日和蓝月两个版本，两个版本之间的差异也不是很大。该游戏的创新之一就是有一个专门的联动周边，该周边由TAKARA开发，被命名为Battle Chip Gate。该周边可以和Battle Chip进行数据传送，可以让记录中的芯片、道具、人物在游戏中登场，并可以玩到新增加的游戏，并且会出现新的模式，但是这个周边在国内见的不多。

NO.6 回转瓦里奥制造



原名：まわるメイドインワリオ	销量：386293	
类型：ACT	发售日：2004.10.14	厂商：任天堂
容量：128M	价格：4800日元	游戏人数：1人用



《瓦里奥制造》系列每次出新作都会风靡一时，从GBC的《滚滚卡比》开始细数下来利用了传感器的掌机游戏其实也不少，但《回转瓦里奥制造》结合了传感器和该系列本身的特点，在五秒内完成小游戏的挑战让任何人都非常容易上瘾，一玩起来就放不下。虽然游戏玩法从使用按键变成了旋转主机，由此影响了操作精确度，游戏难度相对会有一定程度的提高，但是恶搞的游戏风格却一点都没变。唯一可能影响国内玩家享受游戏乐趣的因素，大概是看不懂一些小游戏的日文说明，不过如果玩家对系列游戏熟悉到一定程度的话，大概能和游戏制作者心有灵犀，即使不看日文说明也能明白制作者的意图。能随身携带，无论何时都能拿出来玩的本作是掌机游戏便携娱乐的精髓体现。

陈麟	爱上NDS，因为任天堂；爱上索尼，因为PSP。
读者资料	16岁，男，315207，浙江宁波镇海区棉丰东苑新村6幢304，兴趣：掌机、攒钱

NO.7 FC迷你系列之超级马里奥兄弟2

原名：FCミニ21 スーパーマリオブラザーズ2	销量：348842	
类型：ACT	发售日：2004.08.10	厂商：任天堂
容量：32M	价格：2000日元	游戏人数：1-2人用



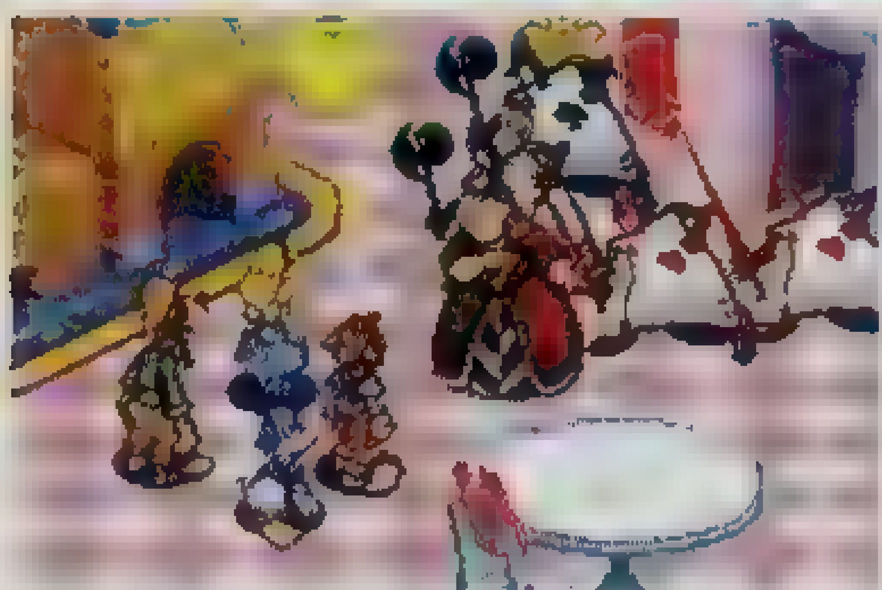


此作与《FC迷你系列之超级马里奥兄弟》一样位列2004年GBA销量排行榜十甲之列，由此可看出超级马里奥兄弟系列的FANS是十分多的！此作是复刻的FC上磁碟机版的超级马里奥兄弟2代，可能由于发售稍晚的关系它的销量比起超级马里奥兄弟1代有不小差距。由此不难看出即使原作FANS群数量巨大，但不进行任何变化的复刻，多少是会影响一定销量的。而且随着复刻次数的不断增加，即使做了一些新的尝试和新的改变，销量方面也会受到极大影响，《最终幻想1+2》就是很好的例子——经过3次复刻，虽然在GBA版中加入了隐藏迷宫，但年度销量也仅仅是勉强刚挤入前十。所以这也为以后FC迷你系列的复刻敲响了警钟，到底此系列将会有怎么样的变化，我们拭目以待吧！

NO.8 王国之心

原名：キングダム ハーツ チェイン オブ メモリーズ	销量：298903	
类型：RPG	发售日：2004.11.11	厂商：SQUARE・ENIX
容量：256M	价格：6279日元	游戏人数：1-2人用





作为一款曾经在家用机上创造过不俗销量的游戏，本作移植到GBA上的消息的确让人始料不及，因为当时人们很难想象以GBA的机能可以处理原作中的大量精美画面。不过，随着游戏作品的发售，之前人们的种种疑虑也随之烟消云散了。游戏的画面制作的比较精美，除了华丽的开场片头让不少玩家眼前一亮外，游戏时的画面也足以满足那些所谓的“视觉效果派”的掌机玩家。也正是因为这个原因，本作真正的游戏性反而没有受到更多的关注。从销量来看，本作还是比较成功的，毕竟它仅仅用了不到两个月的时间就取得了近30万的销量。不过，本作最大的意义似乎是提示玩家画面的重要性，似乎也在向玩家暗示：作为一家与索尼走得很近的厂商，未来的更多精美画面不会为任氏而做。

NO.9 口袋妖怪 红宝石・蓝宝石

原名：ポケットモンスター ルビー・サファイア	销量：294767	
类型：RPG	发售日：2002.11.21	厂商：任天堂
容量：64M	价格：5040日元	游戏人数：1-2人用





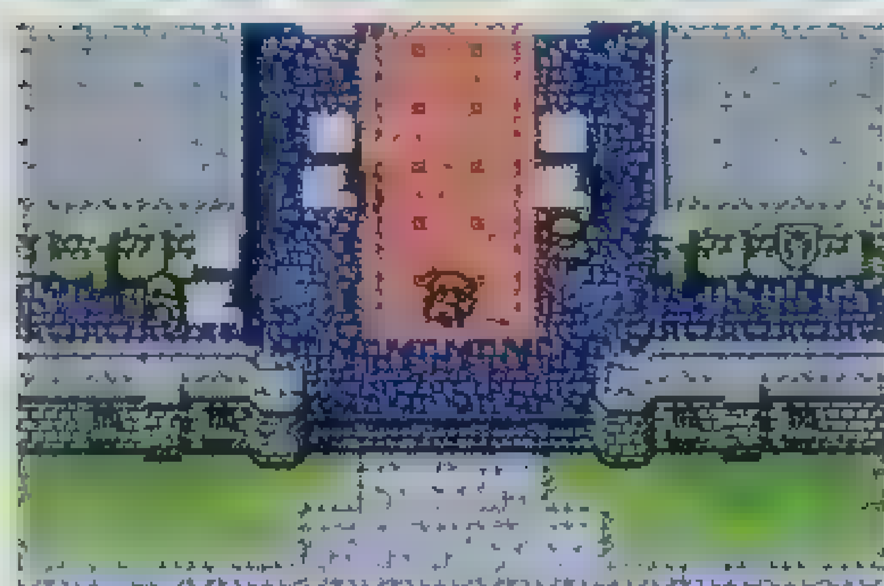
很多玩家在销量榜前十位中看到本作的身影后都会大吃一惊吧？作为一款2002年发售的“老游戏”，本作在2004年中借着《口袋妖怪 火红/叶绿》和《口袋妖怪　绿宝石》全力出击的势头一举翻身，竟然超越了不少很有人气的新作，跻身前列。这样的销售成绩，只有有“怪物”之称的《口袋妖怪》系列才能创造。由于本作发售已经很长时间，相信很多玩家都已经非常熟悉本作了，游戏中最重要的要素当然还是怪物的捕捉，这也是该系列长久不衰的根本原因。虽然本作杀进销量榜前十位可能也与一些经典大作发售时间较晚有关，但是，一款老游戏能够有着这样畅销不败的业绩，这足以让任天堂的任何一个对手感到胆寒。相信每一个想涉足掌机界的商家都会为了这只“怪物”伤脑筋吧！

邓文俊	上课时老师说：“人们看见蝙蝠造出雷达。”还叫我们举一个这样的例子，我说：“人们看见老鼠造出皮卡丘。”
读者资料	13岁，男，512025，广东韶关武江区西河镇惠民南路工农巷57号，兴趣：打掌机

NO.10 最终幻想1+2 ADVANCE

原名：ファイナルファンタジーI・II アドバンス	销量：270789	
类型：RPG	发售日：2004.08.10	厂商：SQUARE・ENIX
容量：128M	价格：6090日元	游戏人数：1人用





《最终幻想》，一个让业界色变的传奇游戏。传奇游戏的早期作品总是值得人们怀念的，它们被不断地移植似乎也就让人习以为常了。在WSC上取得不错的销量之后，本作终于登陆GBA平台，虽然由于多次被移植而导致新鲜度下降，但是其取得的销量也还算没有给该系列脸上抹黑。本作的画面和音效与WSC版相比略有提高，也算是给GBA玩家一个说得过去的交代。相信大多数玩过《最终幻想》前两作的玩家不会再追捧本作，但是对于那些由于年龄关系初次接触这个系列始祖的玩家来说，本作可以让他们更多地了解系列的历史。总的来说本作的制作水平还是很高的，虽然本作最终销量仅仅名列第十还是不能让系列铁杆感到满意，不过对于S・E来说，这也算是个不错的收场吧。

NO.11 洛克人EXE5

原名：ロックマン エグゼ5 チーム オブ ブルース	销量：255061	
类型：A・RPG	发售日：2004.12.09	厂商：CAPCOM
容量：64M	价格：4990日元	游戏人数：1-2人用





于2004年底发售的《洛克人EXE5》在短短的一个月内，能排到销售榜的第11位，确实是可喜可贺。《洛克人EXE5》是分两个版本发售的，分别是《布鲁斯小队》和《加内尔小队》，两个作品中的人物是不一样的。《布鲁斯小队》是首先发售的，玩过《洛克人》的玩家对布鲁斯这个名字一定不会陌生的。这一作之所以这么受欢迎，一方面是由于EXE系列的人气一直都很高，另一方面是因为这一作又加入了新的系统。本作新加入了组队战斗系统，不仅可以控制洛克人，还可以控制其他小队的成员，使战斗变得多样化。本作中还会有EXE4中的黑暗之魂的设定，并且会更强。加内尔小队的发售日也快临近了，估计销量也会很高。

NO.12 火炎之纹章 圣魔光石

原名：ファイアーエムブレム 聖魔の光石	销量：236370	
类型：S・RPG	发售日：2004.10.07	厂商：任天堂
容量：128M	价格：4800日元	游戏人数：1-4人用





虽然发售日比较靠后，但是仍然榜上有名，足以说明《火炎纹章 圣魔光石》是成功之作。在上一作《烈火之剑》发售一年多以后，《圣魔光石》就以全新的设定登场了，双主角的剧情路线使游戏耐玩度提高，以魔物横行的大陆为背景设定，相应的也增加了新的敌方兵种，并能在地图上自由挑战魔物，自由度比前作更高。更值得注目的是新增的三个初级职业和数个高级职业以及分支转职系统，每种职业的兵种转职时都会出现两种对应的高级职业可供选择，队伍的兵种搭配上选择更多，而某些职业拥有的特技也各放异彩。本作在吸引了新手的同时也不让FANS失望，通关后的遗迹挑战除了能满足重度玩家的挑战欲望，还能募集到隐藏人物，从这一切看来，游戏厂商确实是制作得很用心。

左圣清	游戏不仅是兴趣，更是艺术。
读者资料	14岁，男，512000，广东韶关，兴趣：玩GBA

NO.13 传说的斯塔菲3

原名：传说のスタフィー3		销量：220202
类型：ACT	发售日：2004.08.05	厂商：任天堂
容量：128M	价格：2100日元	游戏人数：1-4人用





在2004年8月5日发售的《传说的斯塔菲3》，凭着人气和自身实力在这次的年销量排行榜中排到了第13。《传说的斯塔菲》和《星之卡比》同是任天堂出品，在风格上看起来也很相似，从主角到敌人造型都很可爱，还有各种各样的动作和表情，经常会让人忍俊不禁。这款游戏操作简单，手感也很好，游戏难度也不高，即使是不擅长动作游戏的人也可以很快上手。服装和饰物收集、更换系统一直是这个系列的一个亮点，换上各种服装和饰物的斯塔菲会显得更可爱。本作中可以乘坐交通工具，比如开潜水艇、骑马等，为游戏又增添了不少乐趣。并且有很多隐藏要素，需要玩家慢慢地发掘。这款游戏能有这种销量，可见任天堂的功夫没白下。

NO.14 FC迷你系列之赛尔达传说1

原名：FCミニ05 ゼルダの传说1		销量：217901
类型：A·RPG	发售日：2004.02.14	厂商：任天堂
容量：32M	价格：2100日元	游戏人数：1人用





任天堂曾在2004年2月24日，推出了几款FCMINI游戏，使得像《马里奥兄弟》、《赛尔达传说1》等这些在FC上有着很大影响力的游戏在GBA上再度复活。在年销量排行榜中，《赛尔达传说1》当仁不让地排到了第14位。这款游戏最初是在1986年发售的，音画质量在当时来讲已经算比较高的了，并且是FC游戏中为数不多的ARPG游戏，同时也是少数带有存档机能的游戏。故事以英雄救美为题材，赋予独特的系统，以及很高的自由度，使这款游戏成为了当时的经典之作，也为它成为任天堂的招牌作品而铺平了道路。如今，事隔十几年后，在GBA上再次玩到这款游戏，大概只有在那个时代曾经玩过这款游戏的人，才能体会到重温的感动。

NO.15 火影忍者 最强忍者大结集2

原名：NARUTO-ナルト- 最强忍者大结集2		销量：199686
类型：ACT	发售日：2004.04.29	厂商：TOMY
容量：64M	价格：5040日元	游戏人数：1-4人用





在2004年的热门动画中，《火影忍者》牢牢地占据了一个席位，根据“热门动画一定会被改编成游戏”这一业界定律，《火影》在2004年中一举推出多部游戏。本作作为其中的一款，最终依靠近20万的销量杀入了前15位。从动作游戏的角度来看，本作只能算是二线作品，因为虽然游戏的画面和音效都还不错，但是操作感上的不足使游戏本身的可玩性下降不少。好在游戏较好地保持了动画中华丽的忍术，为本作增加了一个卖点。由此我们也可以看出《火影》在动漫方面的高人气其实才是本作能够热卖的最主要原因，当然，发售日较早也让它占了不少便宜。2004年中发售的动漫改编的GBA游戏不少，但是取得较高销量的却不多，看来除了依靠动漫人气外，提高游戏质量才是此类游戏走向更高峰的出路。

杨佳恺	看着这一期杂志，自知时间不多了，为了美好的明天，期末复习要努力了。
读者资料	18岁，男，215000，江苏苏州胥虹苑26幢204室，兴趣：动漫、游戏、散文

NO.16 赛尔达传说 不可思议的帽子



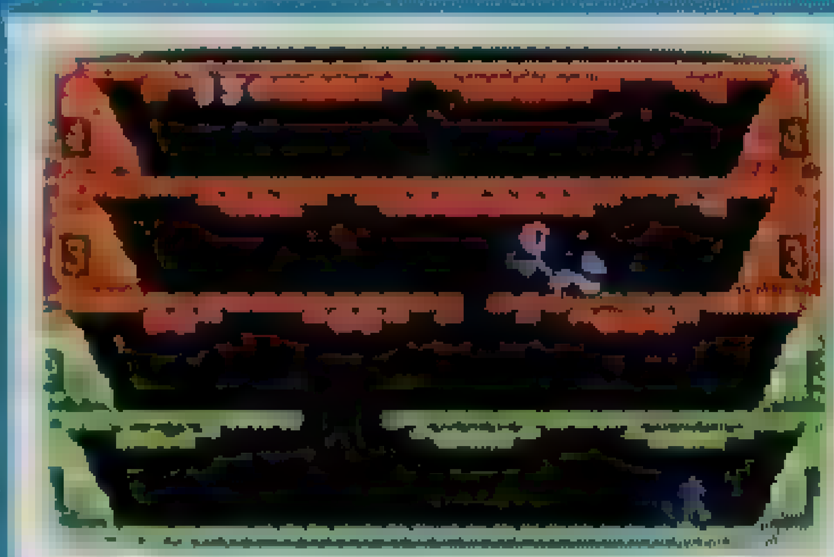
原名：ゼルダの传说 ふしぎのぼうし	销量：196477	
类型：A·RPG	发售日：2004.11.04	厂商：任天堂
容量：128M	价格：4800日元	游戏人数：1人用

NO.17 耀西的万有引力



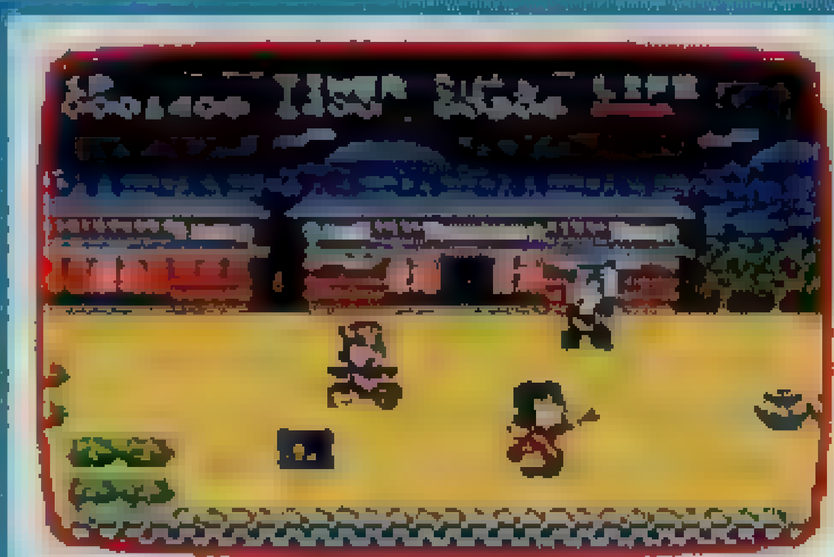
原名：ヨッシーの万有引力	销量：191163	
类型：ACT	发售日：2004.12.09	厂商：任天堂
容量：64M	价格：4800日元	游戏人数：1人用

NO.18 FC迷你系列之雪山兄弟



原名：FCミニ03 アイスクライマー	销量：187560	
类型：ACT	发售日：2004.02.14	厂商：任天堂
容量：32M	价格：2100日元	游戏人数：1-2人

NO.19 FC迷你系列之加油伍卫门



原名：FCミニ20 がんばれゴエモン からくり道中	销量：184903	
类型：ACT	发售日：2004.05.21	厂商：任天堂
容量：32M	价格：2000日元	游戏人数：1人用

NO.20 马里奥VS大金刚



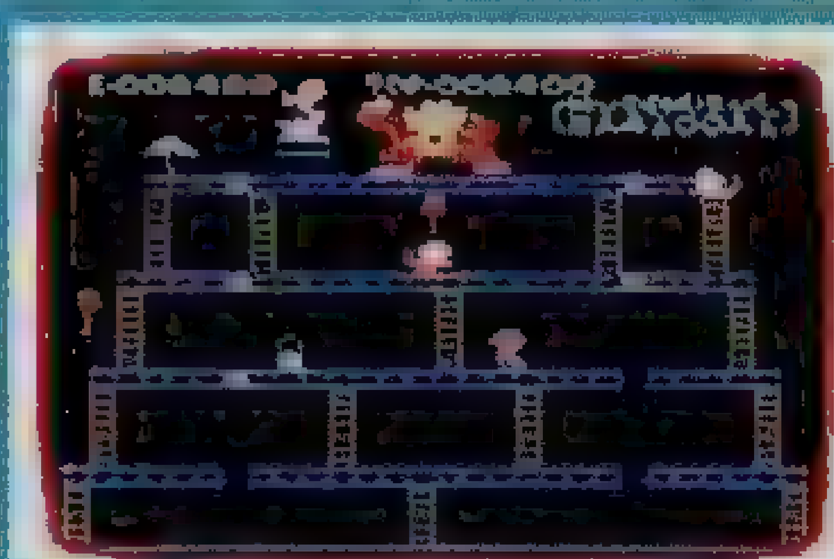
原名：マリオVSドンキーコング	销量：180154	
类型：ACT	发售日：2004.06.10	厂商：任天堂
容量：128M	价格：4800日元	游戏人数：1人用

NO.21 马里奥&路易RPG



原名：マリオ&ルイージRPG	销量：191163	
类型：A·RPG	发售日：2003.11.21	厂商：任天堂
容量：128M	价格：5040日元	游戏人数：1-4人用

NO.22 FC迷你系列之大金刚



原名：FCミニ02 ドンキーコング	销量：162095	
类型：ACT	发售日：2004.02.14	厂商：任天堂
容量：32M	价格：2000日元	游戏人数：1人用

翁石坚	我真是太爱玩游戏了，如果世上没有它，生活亦少份精彩。
读者资料	16岁，男，523215，广东东莞望牛墩镇官洲村第十三巷204号，兴趣：打游戏、看漫画

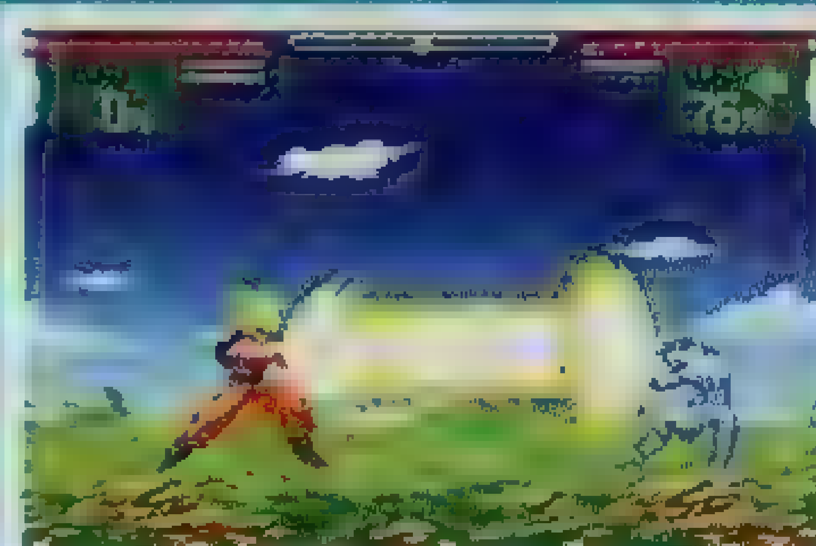
NO.23 逆转裁判3

原名：逆转裁判3		销量：161893
类型：AVG	发售日：2004.01.23	厂商：CAPCOM
容量：64M	价格：5040日元	游戏人数：1人用



NO.24 龙珠Z 舞空斗剧

原名：ドラゴンボールZ 舞空斗劇		销量：160176
类型：FGT	发售日：2004.3.26	厂商：BANPRESTO
容量：128M	价格：5040日元	游戏人数：1–2人用



NO.25 超级马里奥ADVANCE 4

原名：スーパーマリオ アドバンス4		销量：159564
类型：ACT	发售日：2003.07.11	厂商：任天堂
容量：32M	价格：5040日元	游戏人数：1–4人用



NO.26 蜡笔小新 呼风唤雨的电影世界大冒险

原名：クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ シネマランドの大冒険		销量：156395
类型：ACT	发售日：2004.04.16	厂商：BANPRESTO
容量：128M	价格：5040日元	游戏人数：1人用



NO.27 FC迷你系列之林克的冒险

原名：FCミニ25 りんくの冒険		销量：141826
类型：ACT	发售日：2004.08.10	厂商：任天堂
容量：32M	价格：2000日元	游戏人数：1人用



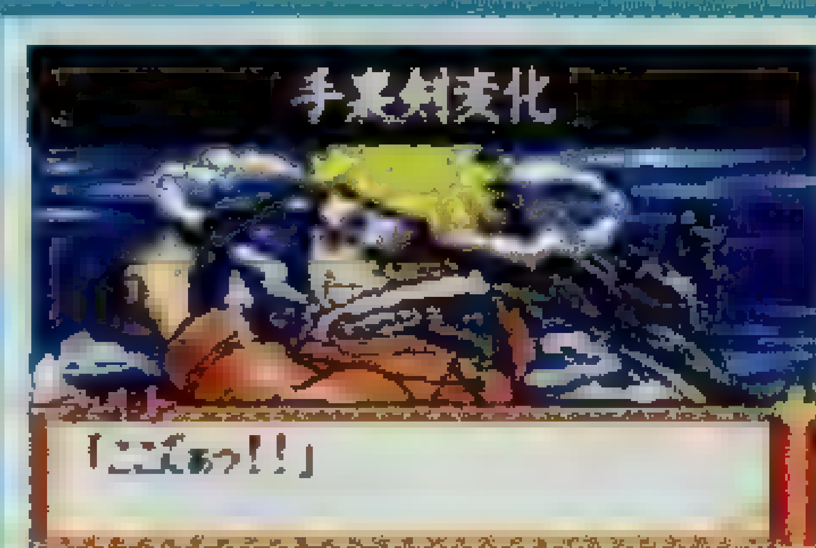
NO.28 钢之炼金术师 迷走之圆舞曲

原名：钢の炼金术师 迷走の轮舞曲		销量：135637
类型：RPG	发售日：2004.03.26	厂商：BANDAI
容量：64M	价格：5040日元	游戏人数：1–2人用



NO.29 火影忍者RPG 被继承的火之意志

原名：NARUTO-ナルト- ナルトRPG 受けつがれし火の意志		销量：133346
类型：RPG	发售日：2004.07.22	厂商：TOMY
容量：64M	价格：5040日元	游戏人数：1–2人用



NO.30 口袋力量棒球6



原名：パワプロくんポケット6		销量：128748
类型：ACT	发售日：2003.12.04	厂商：KONAMI
容量：64M	价格：5229日元	游戏人数：1-2人用

NO.31 FC迷你系列之马里奥医生



原名：FCミニ15 ドクターマリオ		销量：125479
类型：PUZ	发售日：2004.05.21	厂商：任天堂
容量：32M	价格：2000日元	游戏人数：1-2人

NO.32 FC迷你系列之铁板阵



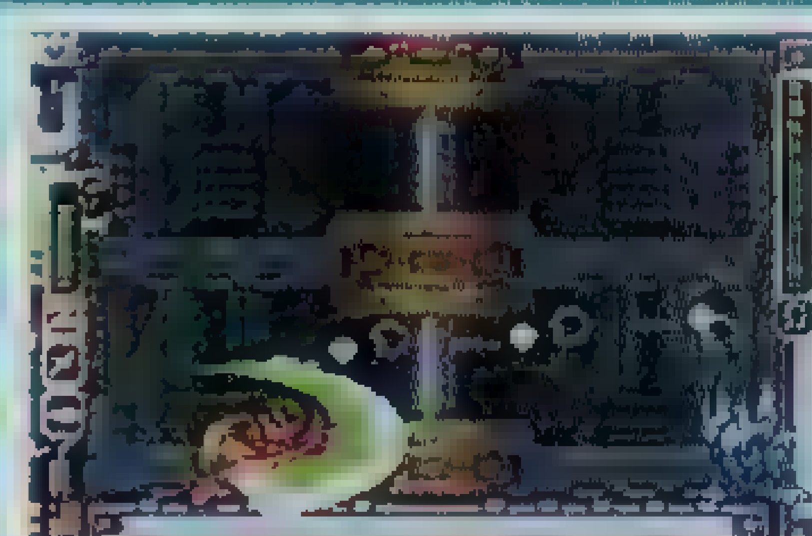
原名：FCミニ07 ゼビウス		销量：124477
类型：STG	发售日：2004.02.14	厂商：任天堂
容量：32M	价格：2000日元	游戏人数：1-2人用

NO.33 口袋力量棒球1・2



原名：パワプロくんポケット1・2		销量：123438
类型：ACT	发售日：2004.07.29	厂商：KONAMI
容量：64M	价格：4179日元	游戏人数：1-4人用

NO.34 洛克人ZERO 3



原名：ロックマン ゼロ3		销量：121847
类型：ACT	发售日：2004.04.23	厂商：CAPCOM
容量：64M	价格：5040日元	游戏人数：1人用

NO.35 口袋力量棒球7



原名：ハワプロくんポケット7		销量：120214
类型：ACT	发售日：2004.12.02	厂商：KONAMI
容量：64M	价格：5229日元	游戏人数：1-2人用

NO.36 FC迷你系列之吃豆

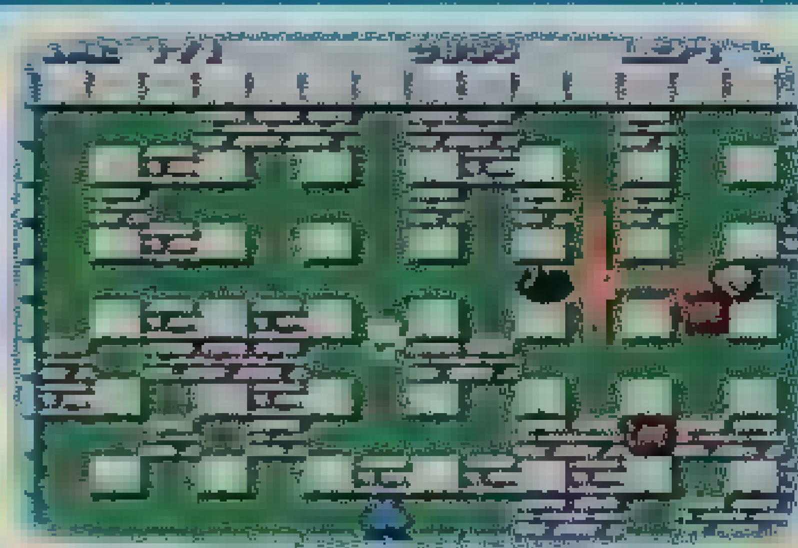


原名：FCミニ06 パックマン		销量：118971
类型：ACT	发售日：2004.2.14	厂商：任天堂
容量：32M	价格：2100日元	游戏人数：1-2人

刘坤	去年今日我手中，SP、PG相映红，SP不知何处去，PG依旧在手中。
读者资料	17岁，男，441000，湖北襄樊第四中学高三9班，兴趣：GBA、电脑、看书

NO.37 FC迷你系列之炸弹人

原名：ＦＣミニ09 ボンバーマン	销量：117923	
类型：ACT	发售日：2004.02.14	厂商：任天堂
容量：32M	价格：2100日元	游戏人数：1–2人用



NO.38 特鲁内克大冒险3 ADVANCE 不可思议的迷宫

原名：ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険3アドバンス 不思议のダンジョン	销量：116948	
类型：RPG	发售日：2004.06.24	厂商：SQUARE・ENIX
容量：128M	价格：6279日元	游戏人数：1–4人用



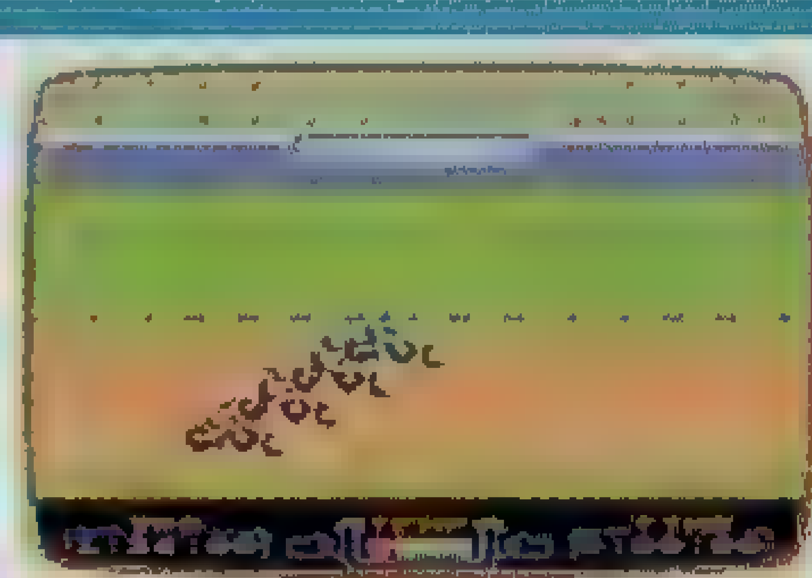
NO.39 FC迷你系列之兵蜂

原名：ＦＣミニ19 ツインビー	销量：110330	
类型：STG	发售日2004.05.21	厂商：任天堂
容量：32M	价格：2000日元	游戏人数：1–2人用



NO.40 FC迷你系列之越野车

原名：ＦＣミニ04 エキサイトバンク	销量：109212	
类型：RAC	发售日：2004.02.14	厂商：任天堂
容量：32M	价格：2100日元	游戏人数：1–2人用



NO.41 勇者斗恶龙 元气史莱姆 冲击的尾巴团

原名：スライムもりもりドラゴンクエスト 冲击のしっぽ团	销量：108647	
类型：A・RPG	发售日：2003.11.14	厂商：SQUARE・ENIX
容量：64M	价格：6090日元	游戏人数：1–4人用



NO.42 金色的卡修贝尔！ 咆哮！友情的电击

原名：金色のガッシュベル うなれ 友情の电击	销量：108438	
类型：FGT	发售日：2003.12.12	厂商：BANPRESTO
容量：64M	价格：5040日元	游戏人数：1–2人用



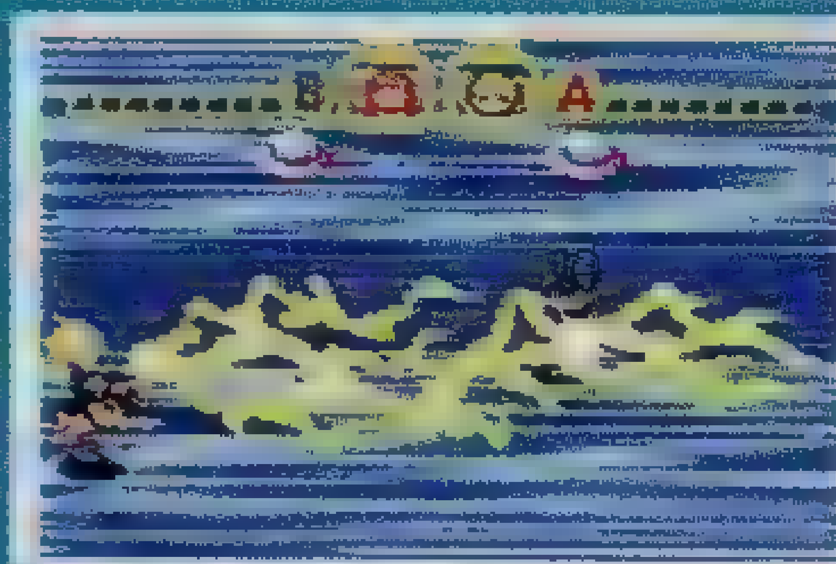
NO.43 续・我们的太阳 太阳少年加戈

原名：续・ぼくらの太阳 太阳少年ジャンゴ	销量：107469	
类型：A・RPG	发售日：2004.07.22	厂商：KONAMI
容量：128M	价格：5229日元	游戏人数：1–4人



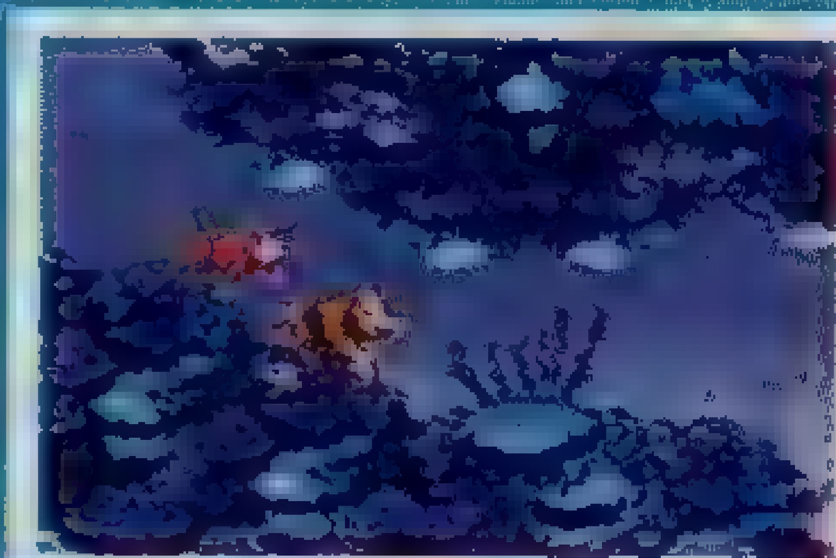
姚宇宁	人之初，性本善；玩掌机，我最爱……
读者资料	16岁，男，200335，上海长宁区仙霞西路300弄31号202，兴趣：画图、看书、玩游戏、运动

NO.44 金色的卡修贝尔！ 魔界的书签



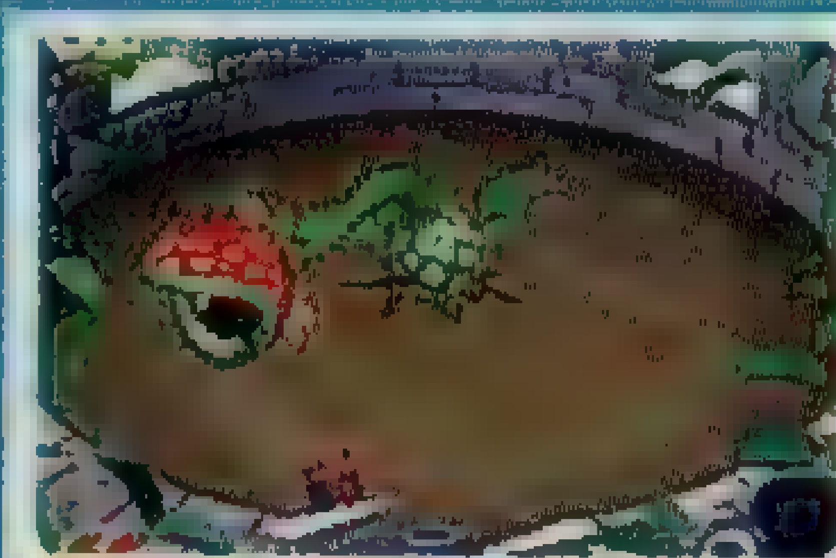
原名：金色のガッシュベル！！ 魔界のブックマーク		销量：107180
类型：A·RPG	发售日：2004.07.16	厂商：BANPRESTO
容量：64M	价格：5040日元	游戏人数：1人用

NO.45 超级大金刚



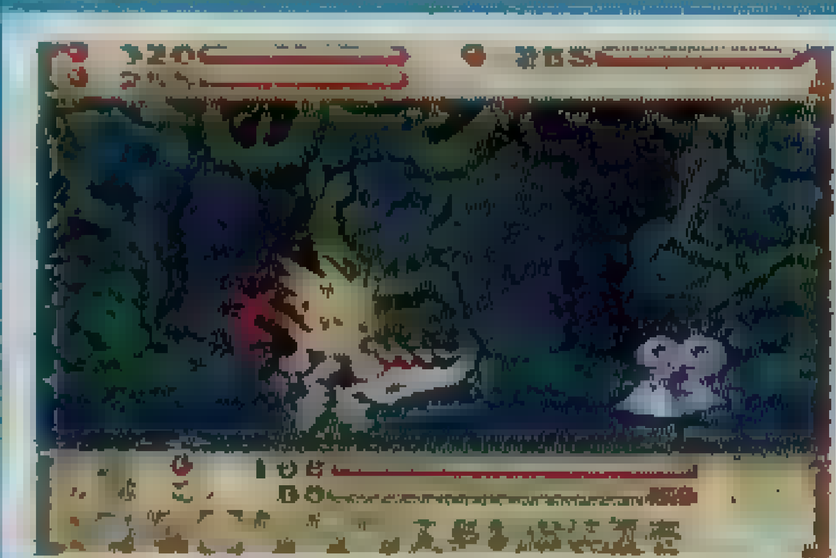
原名：スーパードンキーコング		销量：103593
类型：ACT	发售日：2003.12.12	厂商：任天堂
容量：64M	价格：5040日元	游戏人数：1-2人用

NO.46 超级马里奥弹珠台



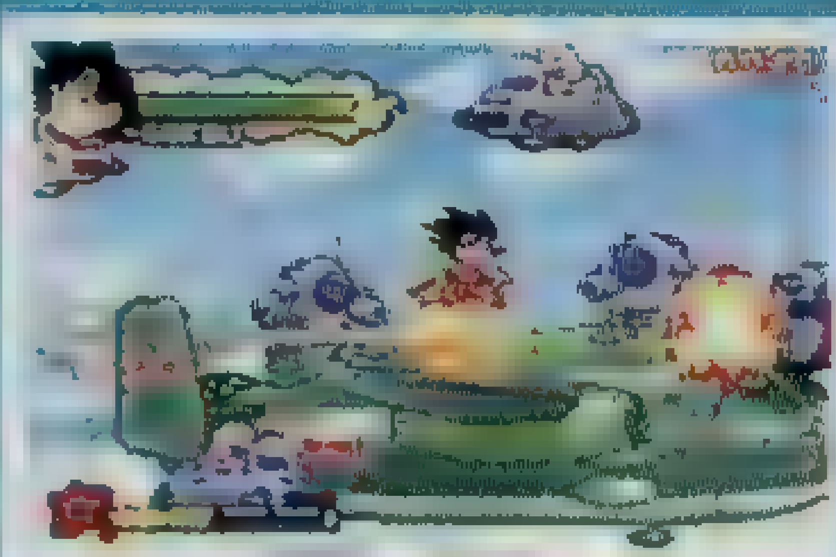
原名：スーパーマリオボール		销量：103457
类型：TAB	发售日：2004.08.26	厂商：任天堂
容量：128M	价格：4800日元	游戏人数：1人用

NO.47 召唤之夜 铸剑物语2



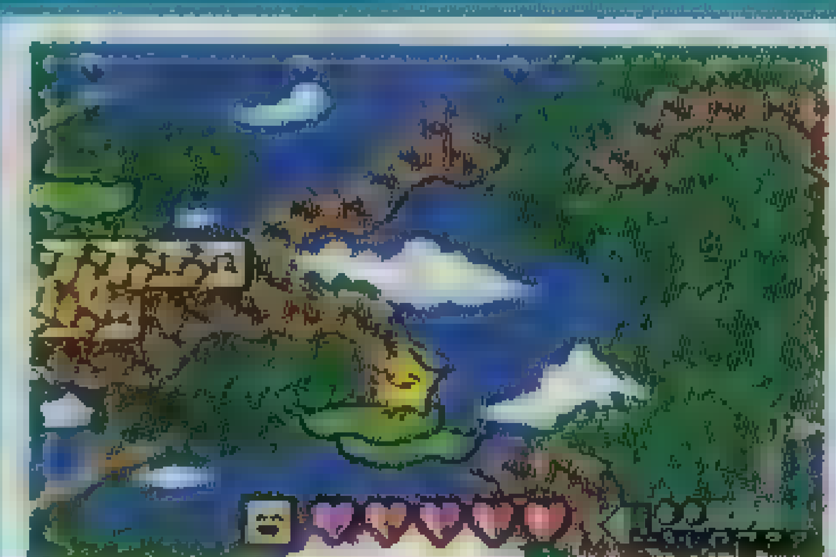
原名：サモンナイト クラフトソード物語2		销量：101662
类型：A·RPG	发售日：2004.08.20	厂商：BANPRSETO
容量：128M	价格：6090日元	游戏人数：1人用

NO.48 龙珠大冒险



原名：ドラゴンボール アドバンスアドベンチャー		销量：98624
类型：ACT	发售日：2004.11.18	厂商：BANPRESTO
容量：128M	价格：5040日元	游戏人数：1-2人用

NO.49 传说的斯塔菲2



原名：传说のスタフィー2		销量：97327
类型：ACT	发售日：2003.09.05	厂商：任天堂
容量：128M	价格：5040日元	游戏人数：1人用

NO.50 FC迷你系列之猫鼠大战



原名：FCミニ08 マッピー		销量：96856
类型：ACT	发售日：2004.2.14	厂商：任天堂
容量：32M	价格：2100日元	游戏人数：1-2人用

黎庆乾	我拿着心爱的GBA上楼梯，不小心摔了一跤，一旁的同学张大了嘴，只见我摔了个狗吃屎，只有手中的GBA被我高高地举了起来……
读者资料	13岁，男，524000，广东湛江霞山区明扬嘉苑D208，兴趣：打GBA、看漫画



硬的美学

文/摄影/李紫烟@米猫　责编/雪人



←此时相望不相闻，愿逐月华流照君。



↑空里流霜不绝飞。



→三千宠爱在一身。

↓含着笑，在有意无意间，生姿的顾盼。





↑笑的是她的眼睛，和嘴边浑圆的酒窝。

玩家美学

游戏中既然有硬件的美学，那么玩游戏的人自然也能体现出一种美。我们愿意与你分享这种美，也希望你在发现这种美时也记得告诉我们！




百物语

责编/小泥

自从BANDAI公司于1998年发售《SDガンダム GGENERATION》以来，SD高达G世纪系列已发售了近10作。开始，SD高达G世纪系列是为宣传BANDAI公司的SD高达系列模型所做的游戏，后来渐渐地转变为先推出游戏，后根据游戏中的火热机体进行再设计继而推出模型的模式。而SD高达系列正式登陆掌机则是到2000年的事情了，当时为了对抗任天堂GB系列主机强大的软件攻势，在BANDAI公司本厂的主机ワンダースワン（神奇天鹅）上推出了掌机版本的“SD高达G世纪”并为之取名\《SD GUNDAM GGENERTION GATHERBEAT》！

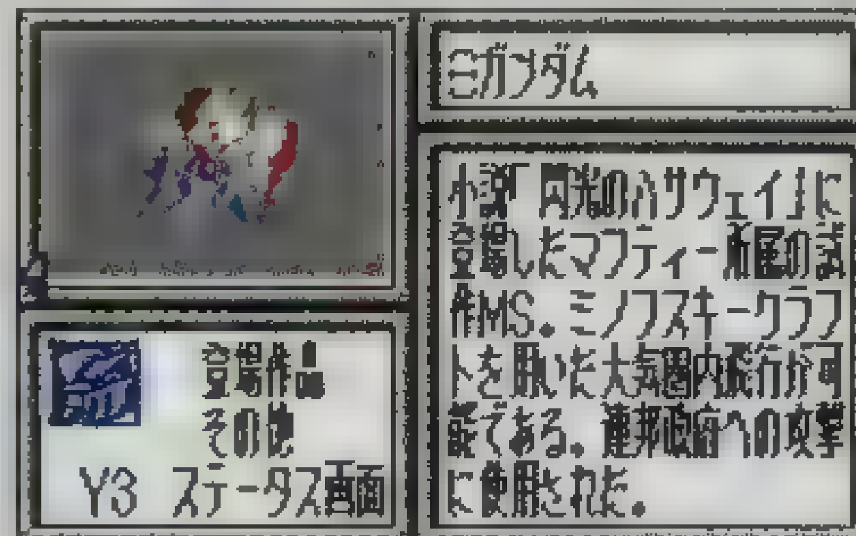
众所周知，SD高达G世纪系列当初是以真实还原高达原作故事情节，并伴有庞大的开发系统数据辅以繁复的机体开发为主要卖点的游戏。如果单纯的照搬家用机版SD高达G世纪的游戏模式，将不得不对游戏内容进行大幅缩水，而且随着家用机版SD高达G世纪前几作的推出，已经把众多高达作品的剧情阐述得很清楚、明白了，再在掌机上发售这种回顾高达剧情式的游戏难免有炒冷饭之嫌。于是BANDAI公司独辟蹊径地将SD高达G世纪的游戏系统进行改良，主线剧情不再像以前是一部一部独立分割的作品了，而是借鉴超级机器人大战故事剧情的模式，把不同时代的高达作品基于一个主要时间段里进行高达间的“关公战秦琼”——原作的人物配以原创的剧情，让摆脱时代束缚的王牌间的对战成为可能。

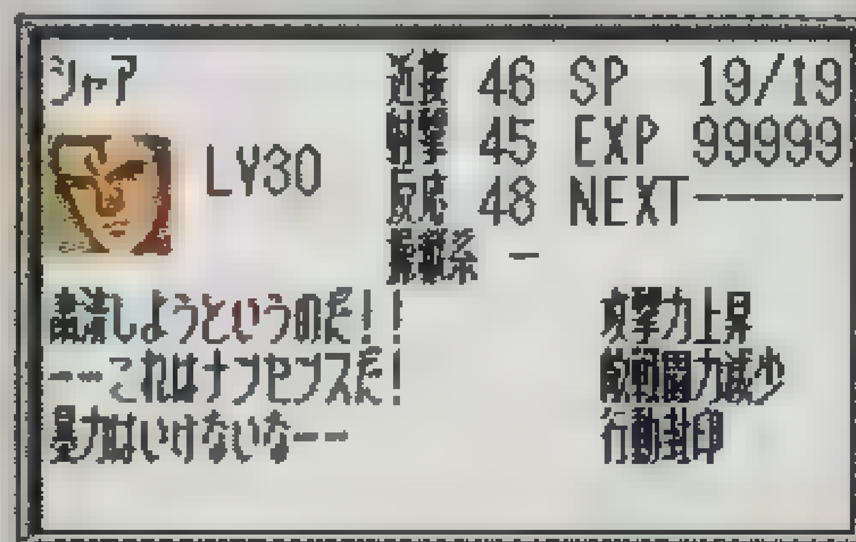


而在现有掌机上的SD高达G世纪系列共有4作，分别是WS版的《SD GUNDAM GGENERTION GATHERBEAT》、WSC版的《SD GUNDAM GGENERTION GATHERBEAT2》、《SD GUNDAM GGENERTION MONOEYE GUNDAMS》和GBA上的《SD GUNDAM GGENERTION ADVANCE》。其中《SD GUNDAM GGENERTION GATHERBEAT2》（以下简称SDGGB2）尤为优秀，比起其他几作，SDGGB2拥有最多不同作品的机体以及掌机上其他几作难以企及的隐藏要素……

SDGGB2故事剧情从U.C.0079年12月的初代高达开始，后期是基于Z高达的剧情并融入高达0080、0083、第08MS小队等作品的所组成的原创剧情。而且通关后使用WONDERGATE还可以追加发生在U.C.0123年的“闪光のハサウェイ（闪光的哈萨维）”等作品的剧情。可能掌机上SD高达G世纪系列剧情原创度最高的是独眼高达，但相对SDGGB和SDGGA的几乎只有初代高达剧情而言（SDGGA还加入少量高达SEED剧情），在融合各不同作品间的关系上，SDGGB2无疑是最为出色的！不仅如此，SDGGB2的二周目（通关后记录，然后选择“スペシャル”模式重新游戏）游戏时变化也最大。不仅有追加新的在一周目不能收的隐藏人物、不能获得的隐藏机体，而且还新追加了隐藏关以及改变了某些关敌我双方的配置。第二次游戏时的感觉就像又玩了一部新游戏一样，并且因为此游戏中还有两处重要分支，根据选择不同共有四种路线的组合。

而在机体改造系统方面也是经过了简化，只需用一台原型机加一块芯片就可以组合出新的机体，而不必像家用机那样把原型机等级练到ACE，才能开发新的机体。如果是像家用机版那样过长的流程和繁复的系统必定会使很多新玩家放弃这一系列的掌机版。另外此系列改进的最大一点就是机师加入了类似于机战中“精神”的ID指令，虽然热血台词在游戏中是没语音的，但是相信很多痴迷的FANS都会在不经意间喊出自己熟悉的台词吧！





总之，还没有体验过此作品的玩家有机会不妨一试，它绝对比你想的要精彩万分。

可以携带的乐趣，前所未有的成功，尽在

携带的成功

称霸

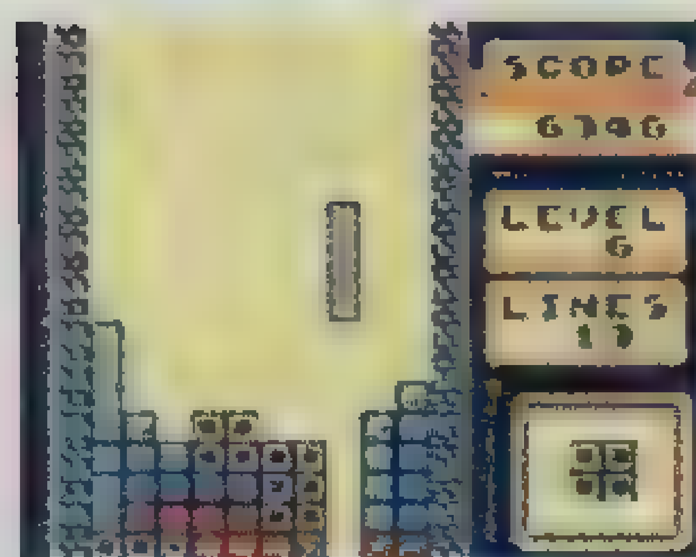
Vol.04

软件决定论(中)

正如我们在前期中提到的那样，GB能够轻松地斩掉GG，其中关键的一个环节正是在《俄罗斯方块》的版权争夺中取得了胜利。早在Game&Watch时代便已风靡全球的俄罗斯方块可谓是全世界接触人群数量最多同时也是其各种版本销量均为最高的游戏，这款经典神作，对于任天堂来说，当然不会放过让其在GB上继续大放异彩的机会。

说到俄罗斯方块，其最初是由前苏联的游戏制作人Alex Pajitnov所制作，故而以此得名，该游戏以简单的四个方块所构成7种形态的大方块来将其像积木一般地堆砌起来，看起来似乎很简单，但由于各种变化组合所带来的乐趣，在当时很容易让人一玩上就着迷上瘾，至于这款游戏具体玩起来的相关细节，相信大家都熟悉得不能再熟悉了。1989年6月14日，俄罗斯方块在GB主机发售的二个月后也终于隆重推出；其无疑是拥有着充足燃料的强力助推器，并配合着首发的马里奥共同组成初期GB的护航使者。以GB的这个版本来说，最大的特点便是使得携带机体的方块对战得以实现，大家不必再局限于Game&Watch的单机和仅能拘泥于家用机的对战，用对战线就能随时随地的让人享受到掌上方块对战的乐趣，因此这也成为初期GB的最大卖点之一，当时还有权威人士大赞道：GB+方块=完美的携带组合。





不过正在紧锣密鼓准备中的世嘉也没有闲着，为了让GG在软件跟进上取得更稳定的保障，他们也将目光锁定在俄罗斯方块身上，对于当时还是黑白屏幕的GB来说，GG的彩屏优势再配合以国民级软件的话，其绝对能够在与任氏的掌上交锋过程中占得一席之地，所以GG版俄罗斯方块的开发也列入世嘉的开发进程之中。1990年10月6日，尽管世嘉的GameGear以在今天看来几乎是天价的19800日元发售，但在北美地区的销售情况是一路攀升出奇的好，半年后就告突破百万，这对于当时的GB来说，无疑是一个巨大的威胁和震撼，而随着世嘉方块计划的进一步披露并开始进行大规模的批量生产后，任天堂也意识到这款极有可能改变掌机格局的游戏对于自己的重



要性。尽管俄罗斯方块最初是在PC平台出现的，但由于其曾由任天堂在Game&Watch上推出，故而山内也觉得有必要对其实施如同红白机十字键一样专利独占保护，于是一场在便携领域内关于俄罗斯方块的独占所有权的争夺就此拉开，对于本作已在GB上呈稳定销售的状况，任天堂无疑是占得了先机，而急需这款重量级作品来进一步刺激GG市场的世嘉在这个时候却处于相当被动的位置。在顺利取得俄罗斯方块的独占所有权后，任天堂旋即便对已确定将要发售GG版俄罗斯方块的世嘉展开控诉，这场当时业界两巨头的法庭交锋以老任的轻松胜利而告终，且其同时也可以说是GB与GG交锋的最终结果，世嘉不得不被迫取消GG版俄罗斯方块的发售计划并无奈地销毁掉大批准备上架待售的卡带成品，而这一切对于世嘉无论是关于GG的发展以及相关的市场占领计划还是其整个会社的士气来说，都是沉重的致命打击，因此这次的事件后来也被认为是决定任天堂与世嘉各自掌机在该领域市场内斗争成败的分水岭。在那个俄罗斯方块全球热的年代，因为缺少了本作世嘉GG的上升势头也被遏制，此消彼长，另一方面得益于垄断该作的任天堂GB就顺势一马平川迅速地突破了千万大关，凭借着这款最终全球累积销量超过3000万本的俄罗斯方块，GameBoy顺理成章地登上了掌机领域内王者的宝座。



后来连前世嘉社长中山隼雄也叹道若是世嘉取得了《俄罗斯方块》的独占权的话，那么最后失败的将会是GB而不是GG。尽管他这样的说法略有夸张，但我们不可否认的一点便是类如《俄罗斯方块》这样的神作，其正是决定携带的成功的关键要素。

文/逆转ACE：nakazawa　责编/天意

朱圣麟	很穷的我虽然买不起NDS，但掌机迷期期都不会落。
读者资料	20岁，男，201824，上海嘉定区丰庄西路433弄136号101，兴趣：玩游戏、音乐、体育

再现「口袋妖怪」的传奇历史

口袋传

连载·第四回 风雨中的任天堂（下）

文/pmgba maple 责编/天意



[illegible]

——Pokemon制作组 石原恒和 语





“GameBoy之父”横井军平，是任天堂技术三杰之一，一生对游戏业作出了巨大的贡献，其理念在游戏界的影响非常深远。

横井军平1941年出生于日本京都，24岁时进入任天堂，负责任天堂花札自动化生产线的维护与保养。清闲的工作使横井常常寻思消遣，将多余的工具零件组成一些玩具，以此为乐。一日横井正在摆弄一个可以伸缩开合的机械手，不料被巡视车间的社长山内溥撞个正着，山内对此玩具倒是大加赞赏，随即令横井将它开发成商品。

横井：“我该设计个什么东西好？”

山内：“只要看起来够‘伟大’就好。”

该年的圣诞商战任天堂以一款“超级怪手（Ultra Hand）”为主打商品，低廉的价格顺利拿下了120万的销量，缓解了当时任天堂轻度的财务窘境，并且坚定了任天堂进军电子游戏领域的信心。

一个偶然的经历横井产生出一种开发一个计算器大小的廉价游戏机的想法，横井相信这样的游戏机一定会受到大众欢迎。但对新奇项目持谨慎态度的任天堂高级干部却对此计划一致反对。

山内（凝视）：“你估计卖出多少？”

横井（嗫嚅）：“…200万……”

靠着这个夸张的数字，山内以一贯的独裁作风通过了这个计划。

1980年世界上第一台真正意义的便携掌机“Game&Watch”发售，市场极佳，仅半年便达到了横井预期的销量。

读者或许还记得上次说到PC-E与MD的冲击使FC的销量下滑，山内对产品的单一深感忧虑，为了给FC的后续主机争取时间，决定开发G&W的后续机种，可以更换卡带的便携主机。

山内（对横井）：“（这台机器的）性能要与FC在同一档次，而且价格必须有足够魅力。”

掌机毕竟不同于计算器，横井所能找到的老式TN液晶的画面模糊，刷新率较慢，使山内很不满意。一次横井偶然得知Sharp新开发的STN液晶，STN的性能与价格都达到所需要的标准，终于能保证计划的顺利实施。山内密友系井重里为这台主机命名为“GameBoy”。

1989年4月21日，8位元掌机GameBoy发售，随着宣传与首发几款软件的气势很快就突破了百万销量，市场份额逐步增长。

1990年8月8日，世嘉的GameGear上市，对GB构成威胁。当时世嘉打算在GG上发售盛行的《俄罗斯方块》，但任天堂在抢先一步以9000万美元的高价买下《俄罗斯方块》的版权之后，立刻对世嘉展开控告，迫使世嘉销毁大批的成品。

“如果世嘉得到了俄罗斯方块，失败的就是GB而不是GG。”（世嘉前社长中山隼雄）

俄罗斯方块或许是原因之一，GG高性能所带来的三小时高耗电量大大降低了其便携性，而山内正是远见于此，采用4位灰度的液晶的优势使GB拥有20小时工作时间，同时低廉的价格也是控制市场的有力武器。

到了93年由于SFC已逐渐成熟，GB的销量开始下滑，于是横井考虑开发一款超越GB的新机种，VirtualBoy。VB采用的技术超过了任天堂所能达到的范围，使它在任天堂内部备受争议，但最终在横井的力说下山内还是通过了这个方案。

1995年7月21日，饱含横井厚望的32位主机VrBoy发售，但无奈事与愿违，市场回应横井的，是VB惨淡的销量，与三个月内迅速死亡的事实。任天堂的计划全盘破灭，横井引咎辞职，离开了奋斗多年的任天堂。

“GB这种陈旧的货色应该被无情地扔进垃圾桶。”（1994年《芝加哥论坛报》）

在大量高技术主机的压力下，GB已渐渐不能满足市场需要，销量逐年降低，日本游戏杂志《Fami通》两位女编甚至打赌GB和GG哪一个会先从市场消失。而VB的失利与N64的战略失误又导致任天堂陷入了极度被动的局面，多年来占领的市场一分分失去。但谁也没有想到，使任天堂复苏的，却是那个“技术极度落后”的GameBoy上一款小小的游戏。



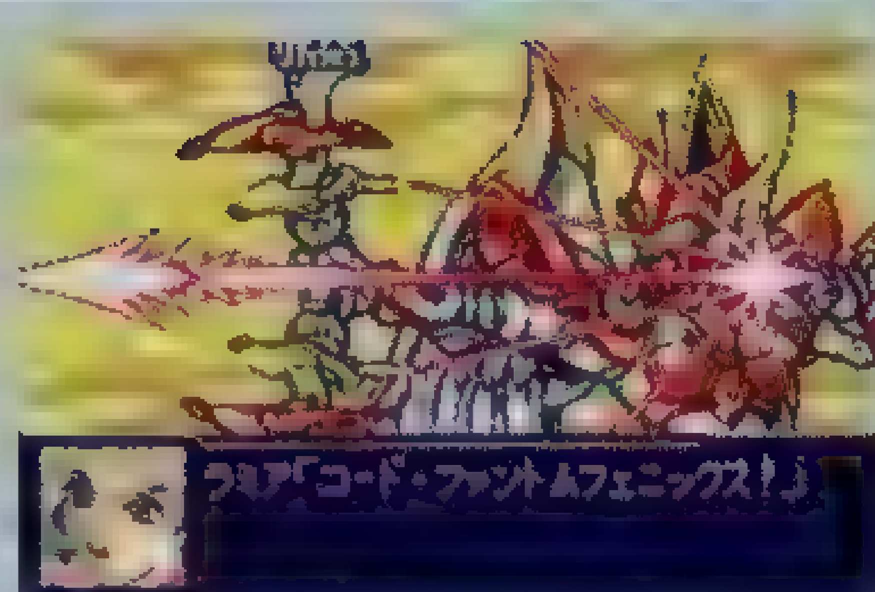
↑Game&Watch(大金刚)，为了配合这款游戏横井特别设计了十字键。

石璐	游戏是生命中重要的一个环节，我不想随着年岁的增长忘却这美好的一切。
读者资料	20岁，男，557300，贵州黎平检察院，兴趣：玩机、看电软系列





超级机器人大战OG2
详细攻略





BANPRESTO	S · RPG	128M
2005.02.03	5040日元	1人用

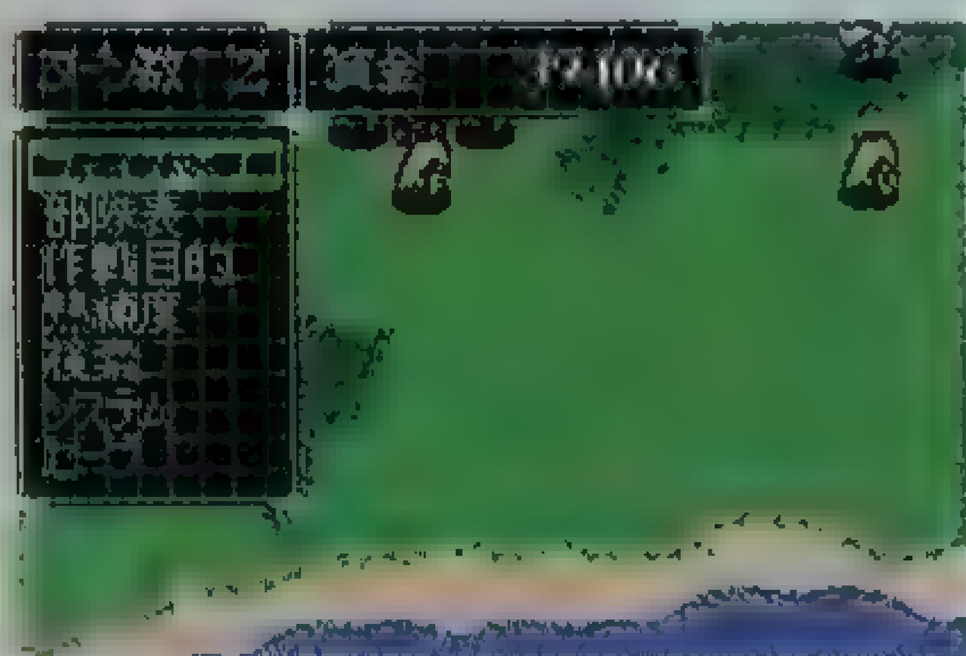
文/Justice
Happypen
责编/天意

系统介绍

战场指令

◆回合结束(フェイズ)
所有部队行动完毕后结束回合，轮到敌人行动。

◆部队表
按L/R可以改变排序方式。
按START可以切换敌/我部队表。



◆作战目的
显示本关的胜利条件与失败条件，随着剧情发展可能会出现变化。

◆熟练度
显示本关取得熟练度的条件，随着剧情发展可能会出现变化。

◆检索
可以分别检索精神指令（精神コマンド）、特殊技能和机体能力（ロボット能力）。只有我方出场人员拥有的精神或技能才能检索到。

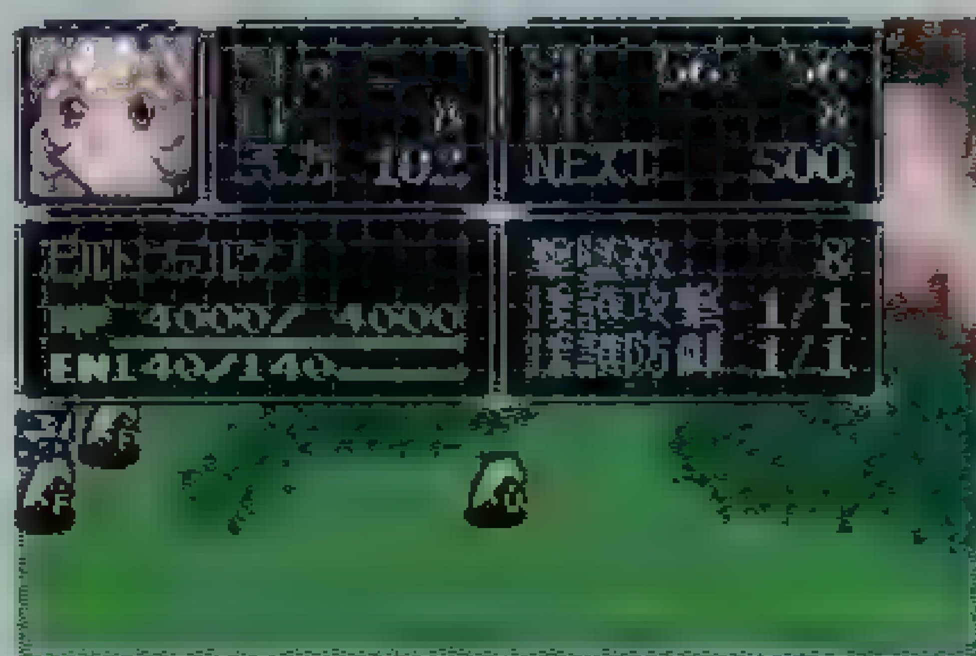
◆系统（システム）
网格表示（グリッド表示）：开启/关闭地图上的网格。
战斗BGM：选择战斗时的BGM播放方式。
个别BGM：选择每一个队员的BGM，有按机体（ロボット）和人物（パイロット）两种播放模式，按START可以试听。
键位配置(ボタン配置)：可以选择与以往一样的"通常配置"或单手操作的"左边集中"。

◆储存（セーブ）
储存战场记录，在标题画面选择CONTINUE可以读取。

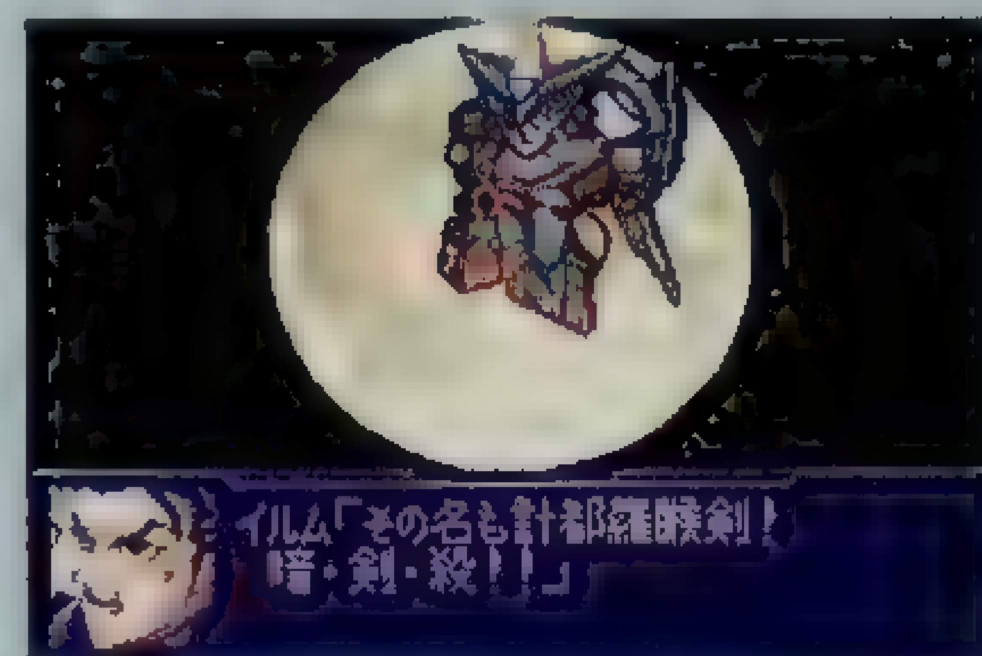
准备画面指令

◆机体
能力：查看我方机体能力。
改造：消费金钱，对我方机体进行改造。完全改造后还会特别奖励一次大幅改造的机会。
换装：个别机体可以通过换装改变形态。

◆武器
选择：为机体换装武器，每一样武器都会消耗相应的Wゲージ。部分机体无法换装武器。
改造：消费金钱改造武器，特殊系的武器无法改造。



◆驾驶员（パイロット）
能力：查看我方人物能力。
养成：消费PP对驾驶员进行强化。可以提高基础值、学习特殊技能或提高地形适性。PP点可以在战场上消灭敌人后获得。
换乘（乗り换え）：令驾驶员换乘其他机体，部分驾驶员无法换乘。



◆强化部件（强化パーツ）
装备：为机体装备强化部件。分为机体、武器、消费、特殊4类。
变卖（売却）：将强化部件卖掉换钱，一般来说不推荐这样做。

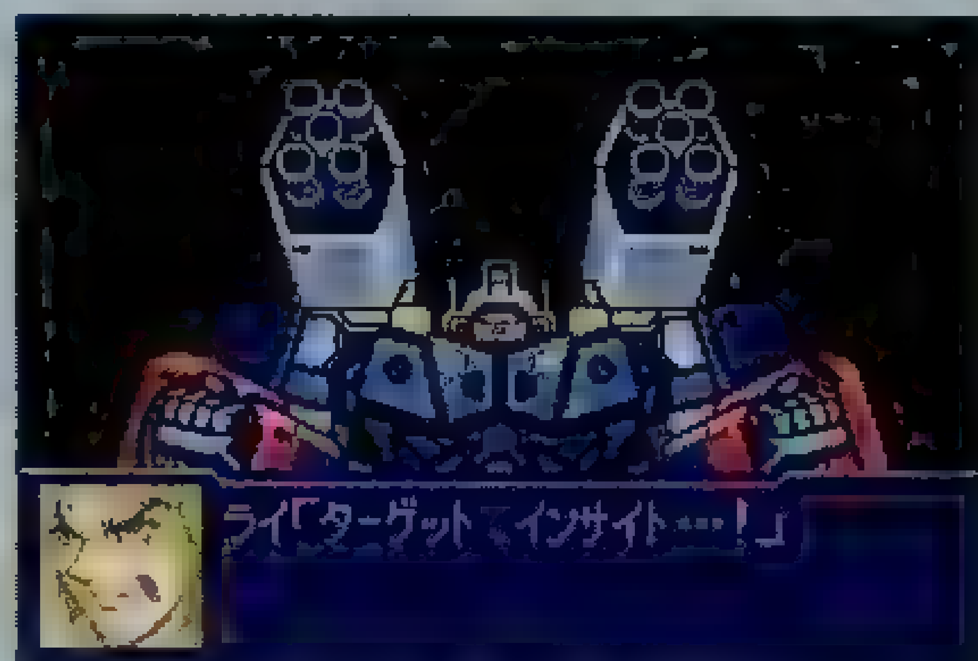
◆档案（データ）
储存（セーブ）：储存进度，可以在标题画面选择LOAD读取。
读取（ロード）：读取已经储存了的进度。

◆前往下一关(次のマップへ)
结束准备画面，前往下一关。

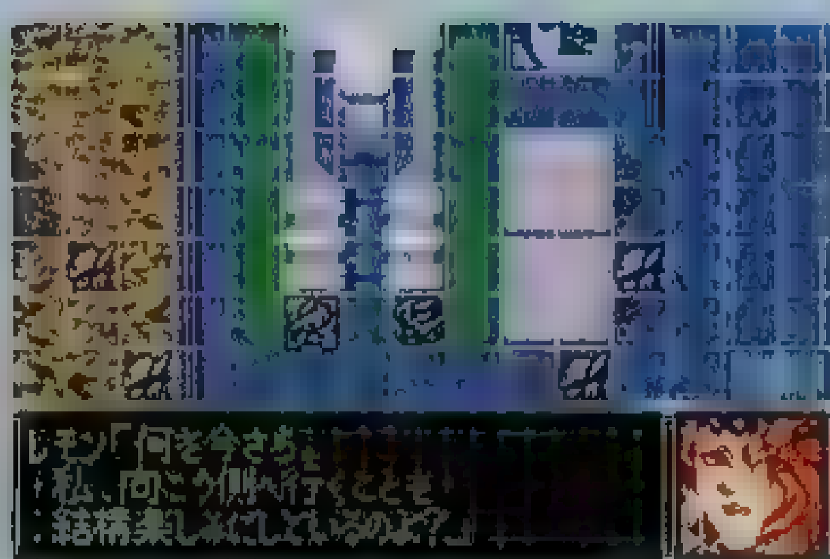
（强制出场的机体或人物无法进行换乘操作，会在准备画面中以黄色字体显示。）

出击画面指令

◆**机体能力**:查看我方机体能力。
◆**机体改造**：消费金钱对我方机体进行改造。
◆**机体换装**：通过换装改变个别机体形态。
◆**武器选择**:为机体换装武器。
◆**武器改造**:消费金钱改造武器。
◆**驾驶员能力（パイロット能力）**：查看我方人物能力。
◆**驾驶员养成(パイロット养成)**:消费PP对驾驶员进行强化。
◆**驾驶员换乘（パイロット乘り换え）**：令驾驶员换乘其他机体。
◆**强化部件装备（强化パーツ）**：为机体装备强化部件。
◆**出击**：选择出击机体，进入战场。
返回出击选择（出击选择へ返る）：返回出击机体选择画面。
以此编队出击（この构成で出击する）：正式进入战场画面。
变更出击位置（出击位置の入れ替え）:改变队员的出击位置。

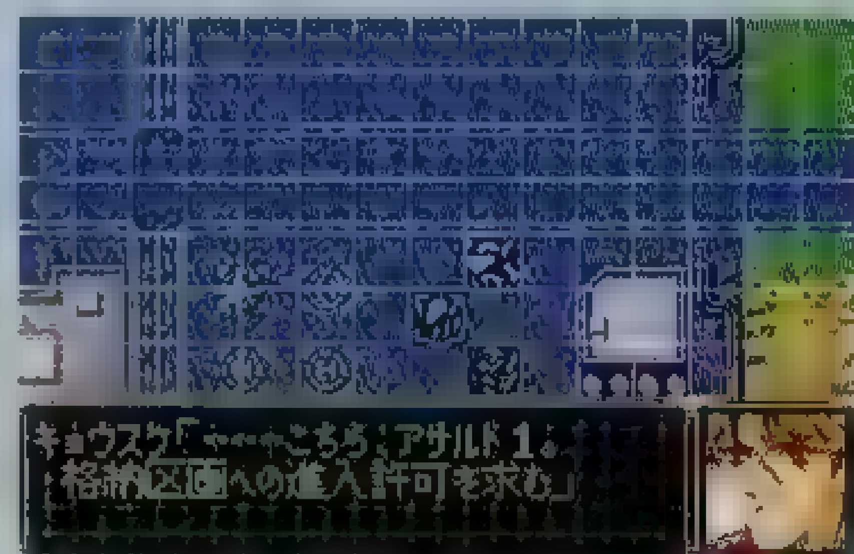


流程攻略



新西历187年

在与反抗联邦政府的“神圣十字军”之间的“DC战争”以及与异星人“虚空使者”之间的“L5战役”全部终结的半年后，在大战中失去了中枢机构的联邦政府无法重组，只得任命原殖民卫星总统布莱安·米德克利德就任联邦政府总统。之后，布莱安在联邦议会上公开了L5战役的情报，正式承认了地球外未知生命体的存在，并指出他们将会成为地球人的威胁。这份报告日后称为“东京宣言”。而且，布莱安总统还呼吁地球圈一致团结，发表了联邦军改组及军备增强的“神盾计划”。之后，在此计划下开展了各种人形兵器的开发和量产，地球圈防卫网朝着不断强化的方向迈进。

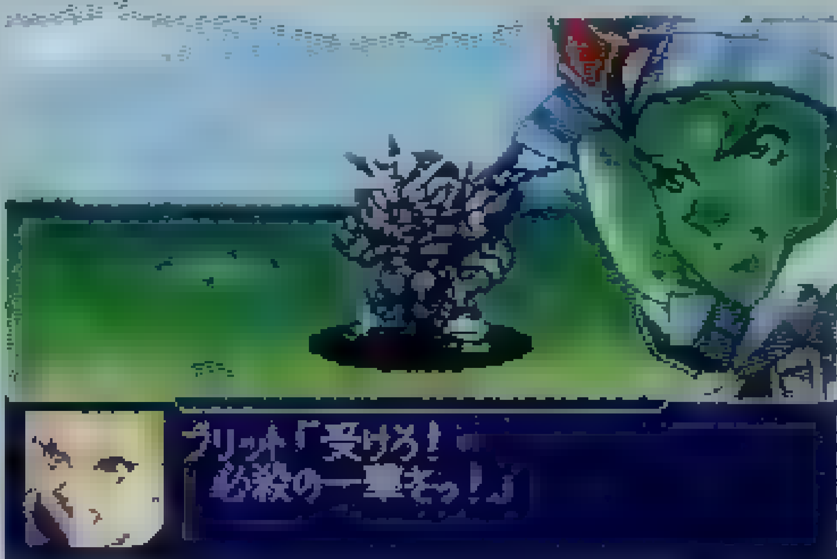


但是，也有些隐匿于黑暗中的人仍然蠢蠢欲动：曾经由比安·佐尔达克博士率领的军事组织“神圣十字军”——通称“DC”的残党、妄图在联邦政府内树立军事政权的人们、将他们联系起来的“影”、以及被称作“地球原生种”的谜之生物群……

地球现在正陷入更加混迷的漩涡之中……

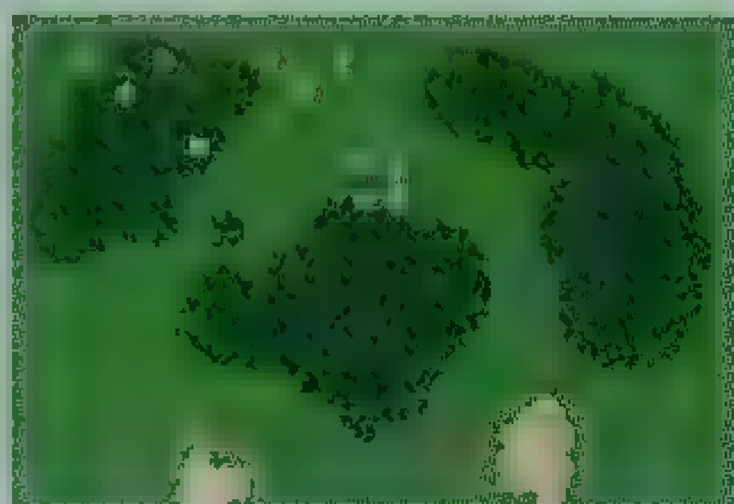


剧情：回到北美兰格雷基地的キュウスケ和エクセレン等ATX小队成员从令人讨厌的基地司令处接到了新的任务——跟随シロガネ号的リー舰长讨伐潜伏在墨西哥高原的DC残党。他们在那里救出（？）了神秘美女ラミア（当然，对于玩过《机战A》的玩家来说没什么神秘的）。接着，ラミア便顺水推舟地以アンジュルグ试飞员的身份加入了ATX小队。キュウスケ虽然对她有所怀疑，但也没有说什么。



要点与心得：第一关按照惯例毫无难度可言，我方任一角色都可以轻易全灭敌人。为了取得熟练度，ラミア从一开始就应积极向左上移动迎击敌人，争取在第一回合消灭身边的两个敌人。之后与我方援军会合，便可以轻松扫荡全部敌人。由于ヴァイスリッター的装甲较少，过关后可以适当改造。



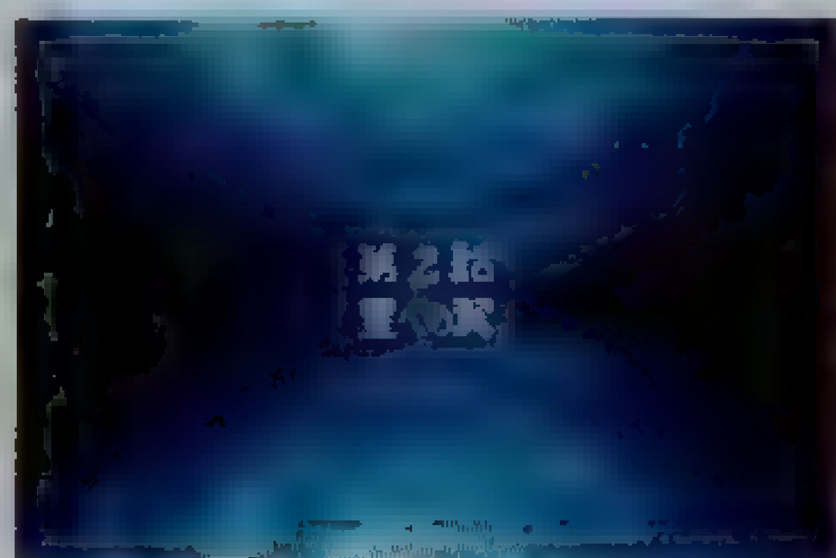


胜利条件	1	敌全灭	
失败条件	1	アンジュルグ被击坠	
熟练度		4回合内全灭敌人	
事件	1	敌2机击破	我方援军出现
		第三回合我方行动	

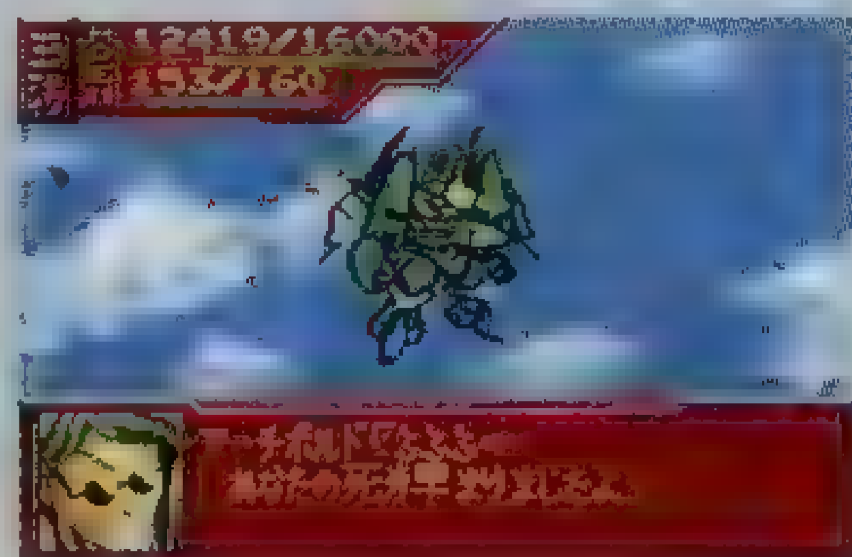
分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	左侧	アンジュルグ	1	ラミア	4	4340		不可飞行
我方援军	右侧	シロガネ	1	リー	5	14000		
		アルトアイゼン	1	キョウスケ	5	4500		
		ヴァイスリッター	1	エクセレン	5	4100		
		ヒュッケバインMkII	1	ブリット	4	4000		
敌人初期	上方	リオンF	2	所属不明兵	4	4200		
		リオンF	6	所属不明兵	5	4200		

—— 收获 ——

数量	名称	类型	获得条件
1	アンジュルグ	机体	初始配置
1	アルトアイゼン	机体	初始配置
1	ヴァイスリッター	机体	初始配置
1	ヒュッケバインMkII	机体	初始配置
1	シロガネ	母舰	初始配置
1	ラミア	人物	初始配置
1	キョウスケ	人物	初始配置
1	エクセレン	人物	初始配置
1	ブリット	人物	初始配置
1	リー	人物	初始配置

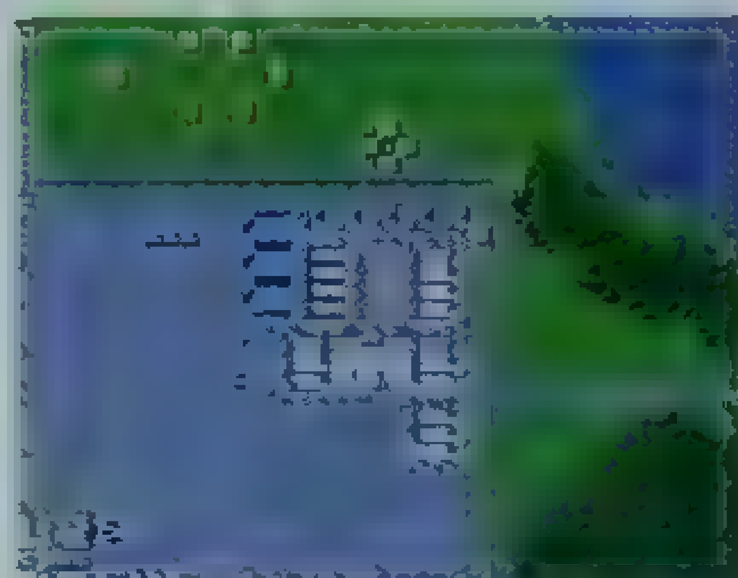


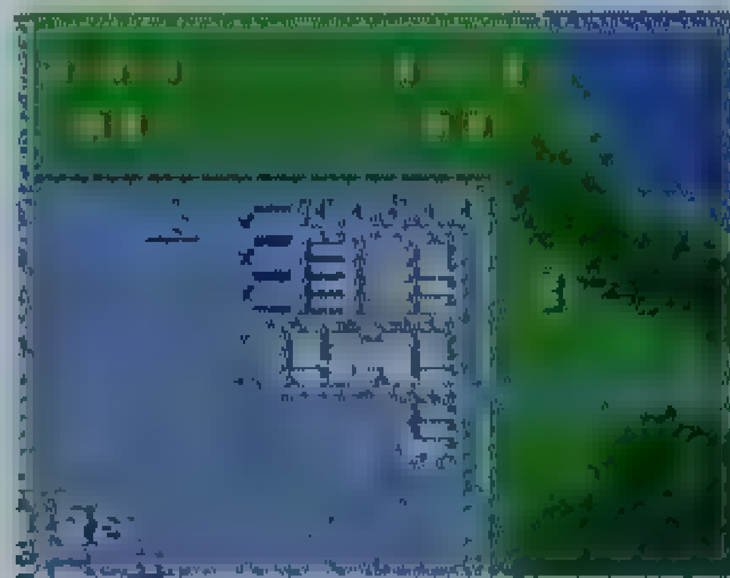
剧情： シロガネ号得到情报，DC残党计划袭击联邦军休斯敦基地。キョウスケ立刻想到DC残党是不是想要去夺取那里的新型机“量产型ヒュッケバインMkII”，并说服リー舰长派ATX小队前往休斯敦基地支援。另一方面，休斯敦基地正在进行外宇宙航行项目“TD计划”的试验机“カリオン”的武装化测试。负责人フィリオ技术少校虽然对把自己的研究应用到军事上十分抵触，但又无法违抗出资方イスルギ重工，只得不情愿地答应下来。在测试中，スレイ的发挥很出色，アイビス却由于紧张出现了失误。就在此时，DC残党的アーチボルド率领部队突然出现，アイビス和スレイ只得临时投入实战。数分钟后，キュウスケ等人到达休斯敦却为时已晚，DC残党已经夺走了4部量产型ヒュッケバインMkII。



要点与心得： 初期的两架カリオン运动性惊人，因此可以让两人放心上前。スレイ拥有特殊能力“ヒット＆アウェイ”，因此可以在攻击后移动到有利地形。第三回合我方主力登场后，可以让ブリット去扫荡右方敌人，其他人则向左推进，歼灭其他敌人。由于敌人较多，可以先适当削弱后利用反击逐个消灭。不过アルトアイゼン的射程较近，配置时要注意尽量不要有敌人在死角位置以免浪费反击的机会，アーチボルド的HP有16000，运动性也比较高，而且HP在40%以下时会逃跑，即使消灭了还会浪费熟练度。因此大可无视他的存在，专心打扫杂兵。

过版后可以考虑将得到的チャフグレネード装备给アルトアイゼン，多少弥补一下射程上的不足。





—— 收获 ——

数量	名称	类型	获得条件
1	スクリューモジュール	道具	过关后获得
1	プロペラントタンク	道具	
1	リペアキット	道具	
1	チャフグレネード	武器	

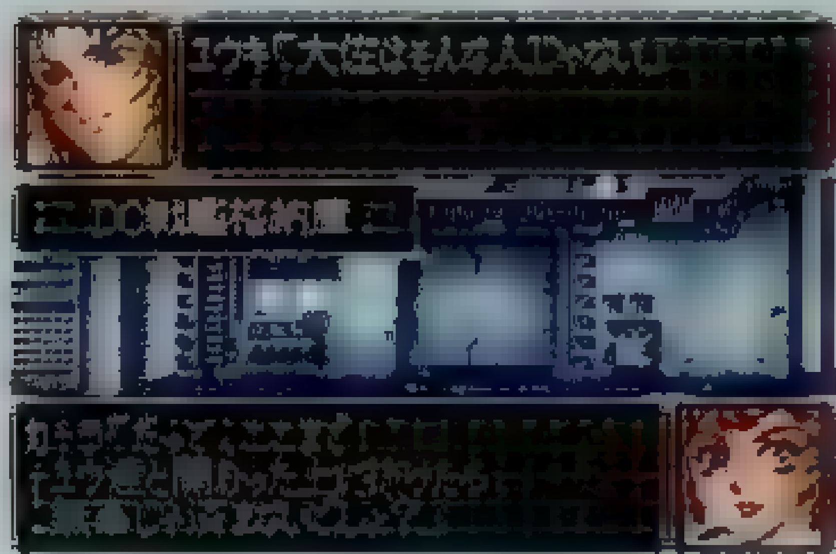
胜利条件	1	敌全灭	
	2	全灭カーリオン・カスタム以外所有敌人	事件2后出现
失败条件		任何我方机体被击毁	
熟练度		第4回合内达成胜利条件	
事件	1	第2回合敌行动	敌方カーリオン队撤退。敌人援军出现
	2	第3回合我方行动	我方部队登场,アイビス与スレイ撤退。胜利条件变化
	3	アーチボルド的HP40%以下	敌方全军撤退

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	右	カリオン	1	スレイ	4	3200		事件1后撤退
		カリオン	1	アイビス	4	3200		事件1后撤退
我方援军	右上	アルトアイゼン	1	キョウスケ				
		ヴァイスリッター	1	エクセレン				
		アンジュルグ	1	ラミア				
		ヒュッケバインMkII	1	ブリット				
敌人初期	右上	リオンF	4	所属不明兵	6	4200		
	左上	ガーリオン	4	所属不明兵	?	?		第二回合敌方行动时撤退
	左上	ガーリオン・カスタム	1	アーチボルド	9	16000		HP40%以下撤退
敌人援军	左上	リオンF	5	所属不明兵	5	4200		

剧情： 藏身在墨西哥高地的DC残党盟主バン・バ・チュン上校集结了大量残党兵力，准备将据点转移到地下要塞“アースクレイドル”。担任先锋的アーチボルド部队与シロガネ号发生遭遇战，狡猾的アーチボルド居然放弃战舰，率领部队换乘潜水艇逃走。



要点与心得： 敌方最前沿的ソルプレッサ运动性很高，比较难缠，为了熟练度可以考虑强行突破。不过如果ヴァイスリッター的装甲没有经过强化的话，最好还是让エクセレン每回合使用一次“集中”。由于ライノセラス的装甲很厚而且会选择“防御”，因此オクスタン・ランチャーW、切り札、ファントムフェニックス这样的强力武器



最好温存个一两发，此外也可以利用母舰的援护攻击，敌方的ユウキ和カーラ两人比较强，而且HP到70%左右就会撤退，如果想要熟练度的话还是不要浪费时间和他们纠缠为妙。此外在这里要提醒各位玩家一件事：虽然本作GAME OVER后依然可以保留资金，但重打时即使达成条件也无法得到该关的熟练度。请追求全熟练度的玩家务必注意。



胜利条件	1	敌全灭	
失败条件	1	シロガネ被击坠	
熟练度		4回合内将ライノセラス的HP减少到70%以下	
事件		ライノセラス的HP减少到70%以下	敌军撤退，获得5200资金

—— 收获 ——

数量	名称	类型	获得条件
1	リペアキット	道具	击破最中央的リオンF
1	5200	资金	ライノセラス的HP减少到70%以下

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	右侧	シロガネ	1	リー				
		アルトアイゼン	1	キョウスケ				
		ヴァイスリッター	1	エクセレン				
		アンジュルグ	1	ラミア				
		ヒュッケバインMkII	1	ブリット				
敌人初期	左侧	ソルプレッサ	5	DC残党兵	7	3700		
		フュルギア	5	DC残党兵	7	4200		
		リオンF	5	DC残党兵	7	4200	リペアキット	中央位置
		ガーリオン・カスタム	1	ユウキ	10	16800		HP50%以下撤退
		ガーリオン・カスタム	1	カーラ	9	16000		HP50%以下撤退
		ライノセラス	1	アーチボルド	11	32000		HP70%以下强制过关

——未完待续

曹敏	没有GB就没有我的过去，没有NDS及PSP就没有我的将来！
读者资料	20岁，男，214101，无锡市锡山区柏庄一村22号102室，兴趣：电玩、交友、运动、漫画、看PG

三國志英傑伝

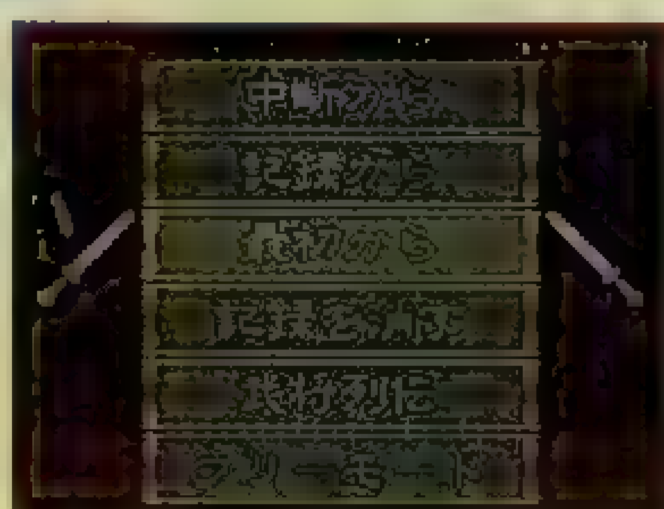
GBA	KOEI	S·RPG	32M
	2005.01.27	5040日元	1人用

文/NW旅团 terryfly
责编/暗凌

系统讲解

基本操作

A键：选择/确定
B键：取消/快速移动光标
L键：快速搜索未行动部队
R键：查看武将资料
START键：调出菜单
SELECT键：显示微缩地图



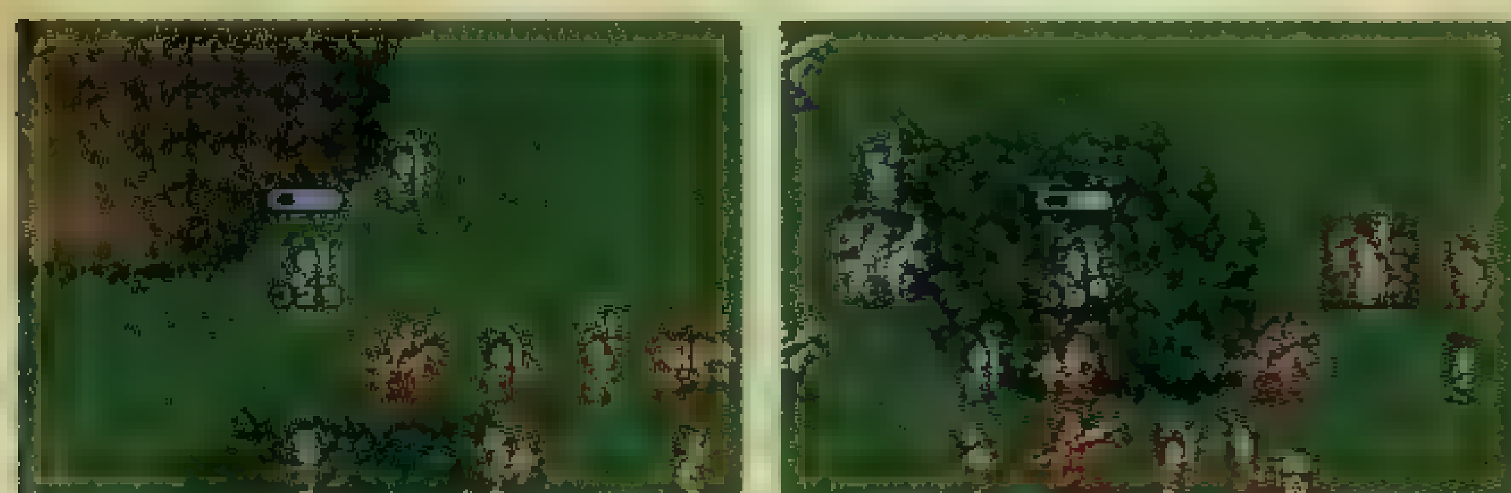
战役技巧

1、关于统率：武将中统率一项决定战斗时的防御能力和抗混乱能力。若统率较低，连续被敌方队伍攻击后造成混乱状态的几率较高。因此作为先锋的队伍要在统率能力高的人中选择。

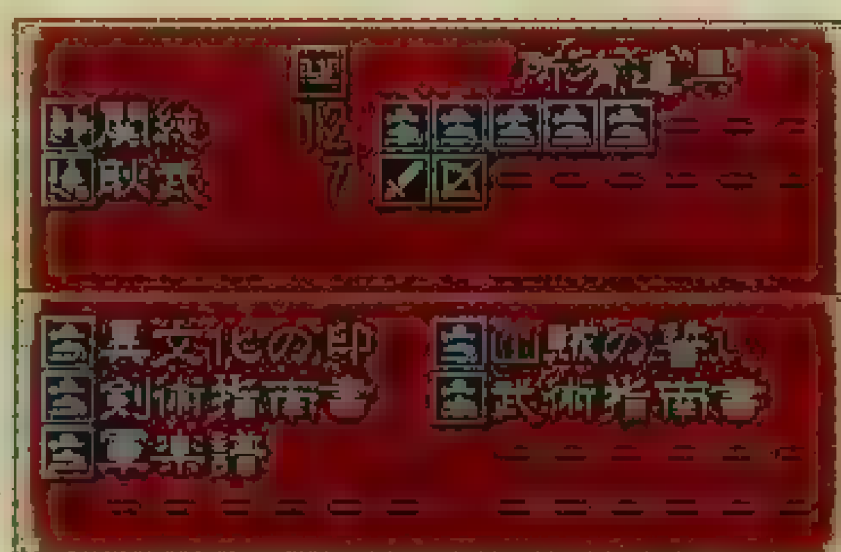
2、地形说明：部队驻扎的地形对防御有加成。平地、荒地、桥、宝物库、兵粮库为0%；草地、村落为5%；树林为20%；营寨、山地为30%。另外在村落和营寨驻扎每回合可回复一定的兵力和策略值。



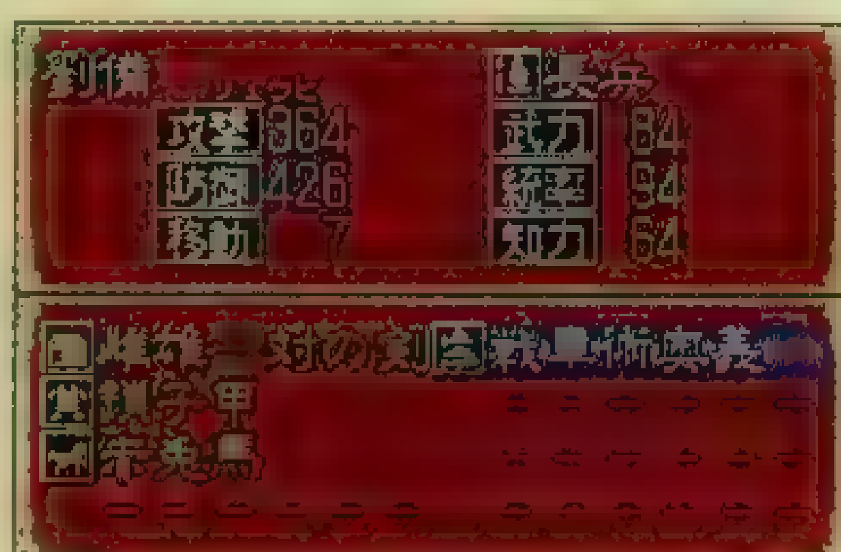
3、策略运用：在战斗中远程策略威力极大，但各策略在不同场合威力不一样。天晴时火计威力大，而雨天时火计威力锐减，水计威力大。在草地和树林火计的效果最好，在桥梁则是水计，山地是石计。



4、兵种选择：本作对各兵种的策略分配有较大的修正，许多兵种都有“援助”。能力比较有特色的兵种有武道家和猛兽使。武道家的火计威力强大，而猛兽使拥有升华、回归等特殊辅助系计策，而且两者的能力都很高，有冲锋陷阵的实力。使用指南书等道具可以改变兵种，创造出属于自己的个性队伍。



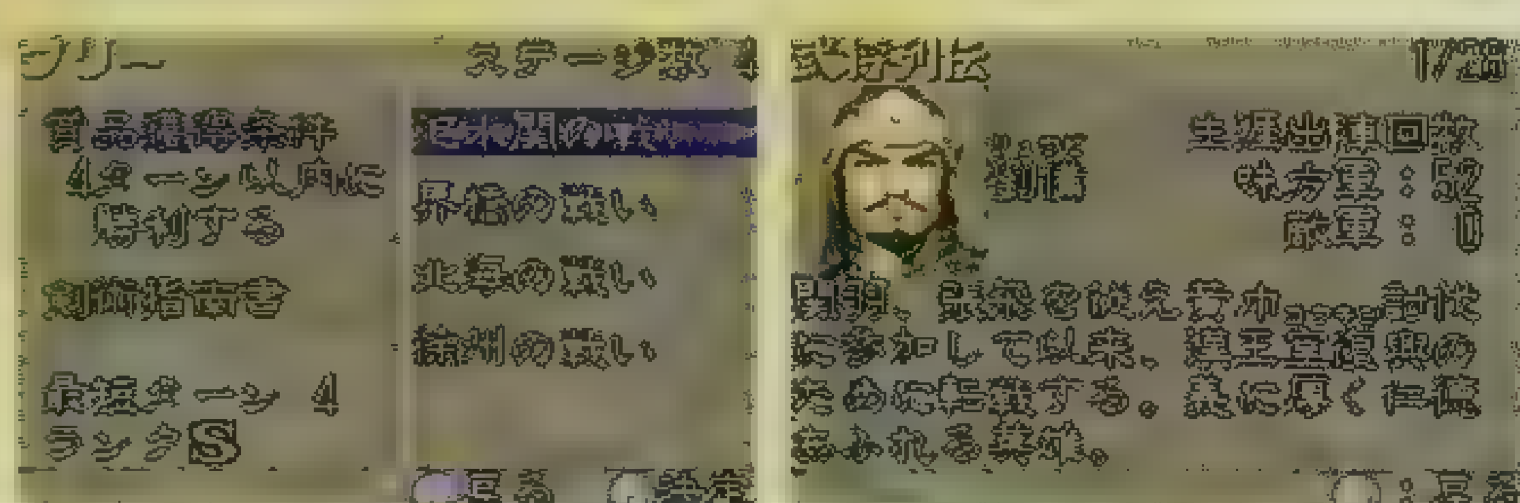
5、兵种升级：当武将升级到20级、40级时，各有一次使用道具升级兵种的机会，但出售升级道具的地方不多，因此在资金允许下，要多购买一些备用。注意升级后人物的等级会下降五级，能力也会降低，不过成长率会增高，攻击范围也会发生变化。



6、兵种相克：兵种相克为本作制敌的关键，短兵克弓箭手，弓箭手克骑兵，骑兵克短兵，这个规律必须要熟记。

自由模式

自由模式（フリーモード）为GBA版本新增的模式，在主战役中完成到一定进度时，会在自由模式下增加可重复挑战的战役。在战役中若完成规定的条件，可以获得奖品，奖品可以在主战役记录下使用。另外还有战役评价设定，获得不同评价可得到的奖品也不一样，努力向各战役S评价挑战吧！

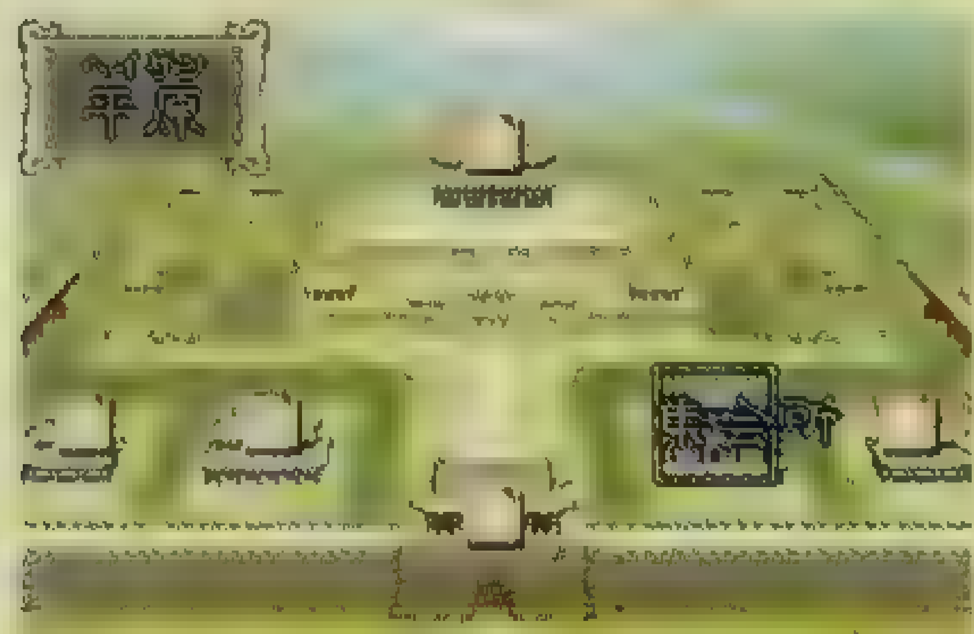


↑ GBA新增要素：武将列传

庞勃	游戏是我与大家交流的语言，掌机迷给我提供了语言环境。
读者资料	20岁，男，050051，石家庄市西苑小区北院20栋2单元401，兴趣：游戏、读书、电影、运动

流程攻略

《英杰传》为战棋类型的游戏,当中穿插了大量RPG要素,在每关之间需要玩家在城内移动、与适当的人交谈触发剧情。一般来说会议厅、集会馆、酒馆三个地方，在每一关之间是必须要去一次的，也可以听到很多关于战斗的提示。



序章 英杰群起

二世纪末期，一度繁华的汉王朝江山日渐衰微，而董卓把朝廷牢牢控制在手中。这时，以重树汉王朝威信为名而成立的反董卓联合军在陈留集合。董卓派出猛将华雄作为先锋，双方在汜水关对峙。由于华雄的勇猛，联合军的先头部队节节败退，刘备自荐前往支援。

游戏开始获得500金，先和道具屋的人说话，为刘备购买一把武器，回复用豆也可购入备用。出阵前的补给必不可少。接着与关羽谈话正式出阵，注意如果与陶谦和公孙瓒谈话的话,他们会以友军身份一起加入战场。



汜水关之战

胜利条件：击败华雄
限制回合：30
单挑：关羽VS华雄
宝物库：木之光
兵粮库：豆
过关奖励：100金

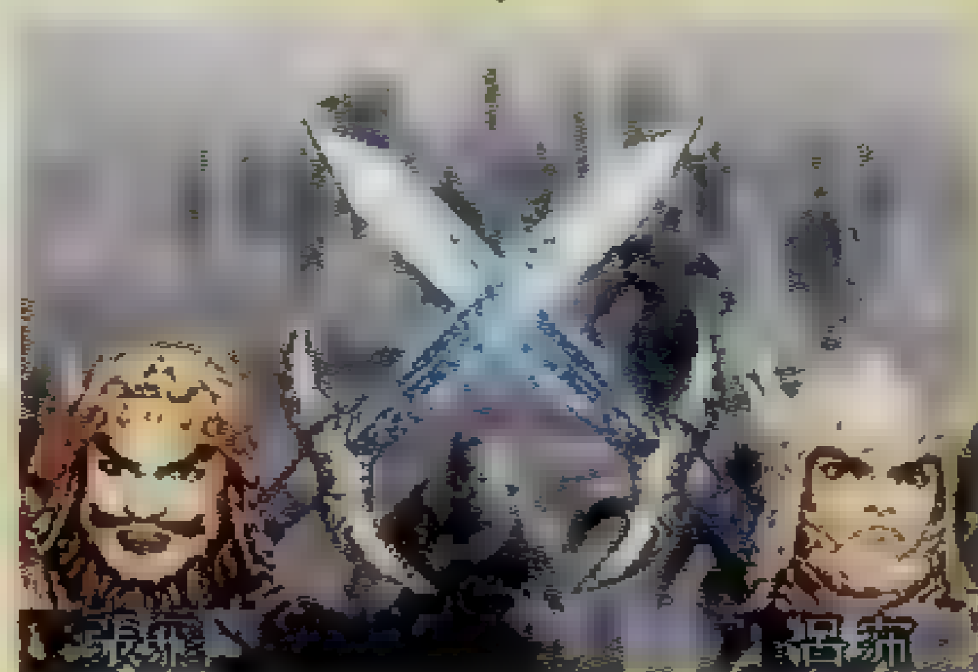
要点:本关比较简单，主要是熟悉游戏的基本战术操作。敌方部队在可移动攻击范围内会主动出击，因此可引诱下来各个击破。由于关羽及张飞的等级比较高，敌方的杂兵对他们的伤害很低，但要注意敌方的弓箭手李肃，对骑兵的损伤较大。若兵力不足可利用刘备的“仁德”及时回复。争取让刘备在这场战斗多升级，对下一关有利。最后可让关羽完成温酒斩华雄的壮举。



虎牢关之战

胜利条件：击败吕布
限制回合：30
单挑：张飞VS吕布
宝物库：火之幻
兵粮库：豆
过关奖励：100金

要点：本关猛将吕布登场！敌人攻击状态与上一关一样，吕布也不会主动出击。但要注意敌方三名弓箭手互相呼应，关羽或张飞不要过于深入敌阵，围绕中央的村落战斗可使战斗变得更简单。吕布攻击力很强，



用张飞单挑即可重现三英战吕布的史实。

董卓的最后一道防线虎牢关被攻陷，为此董卓把古都洛阳烧成废墟，强迫献帝迁都长安，而在虎牢关联合军的大本营内，各诸侯均陶醉于胜利当中，错过了追击董卓的最好时机，而曹操也因此对联合军的做法深感失望，退出联合军。这样,昔日浩浩荡荡的联合军随着董卓势力减弱而迅速瓦解，各路诸侯陆续返回自己的领地。刘备也回到了自己的领地平原。



一章一幕 北之战乱

袁绍返回邺城后，对冀州虎视眈眈，并派重兵集结于界桥，兵分两路往巨鹿、清河前进，公孙瓒也派兵前去迎击，大战一触即发。而在平原，首先前往集会所与酒场收集情报,再回到会议场,弓箭手简雍前来加入刘备军。这时公孙瓒的使者来急报,请刘备前往支援。接着可以出城前往北方的北平。返回平原，与关羽谈话后出阵，前往界桥有信都、广川两条路线可选择。



信都之战

张磊	对于我这样一路从任氏主机走过来的人来说看到一个帝国的没落是残酷的，但当我体验过PSP后，我认为这将不可避免。
读者资料	20岁，男，200092，上海虹口区大连西路玉田新村38号22室，兴趣：动漫、掌机、体育

胜利条件：1、击败淳于琼；2、刘备到达城门
限制回合：30
单挑：张飞VS淳于琼
宝物库：酒、200金
过关奖励：200金/生存部队加50经验值

要点：守城的友军不会出战，因此只能独自应对。敌人一开始便会大军压上，正面交战不利，因此应该先退到下方的小岛通过桥的阻挡来削弱敌方。淳于琼行动至城右侧就不再出击，但他的风计相当厉害，要注意。本战过后武道家藩官加入队伍。



广川之战

胜利条件：击败逢纪
限制回合：30
单挑：关羽VS逢纪
宝物库：团牌，半月枪
过关奖励：200金

要点：相对简单的一关，敌方的先头部队会主动上前攻击，因此我方下面的一片树林正好作为防御据点，骑兵不能进入树林，可停留在旁边的草原，胜利后短兵韩英、山贼郭适加入队伍。



扫除障碍后，界桥就在前方，然而到达界桥还必须要通过巨鹿或者清河。也要在两者间选择其中之一前进。

巨鹿之战

胜利条件：1、击败张郃；2、刘备到达西边的营寨
限制回合：30
单挑：张飞VS颜良
兵粮库：麦
过关奖励：200金/生存部队额外加50经验值

要点：一开始前方为一片荒地，因此骑兵行动缓慢，而山贼或武道家则可以大派用场。先尽快抢占村落为据点，在第三回合时后方有敌方的少量山贼，而我方在右侧也有援军出现。消灭完荒地上敌人后就可以向张郃部队前进了，采用引诱各个击破的战术即可。战后关纯、耿武加入队伍。



清河之战

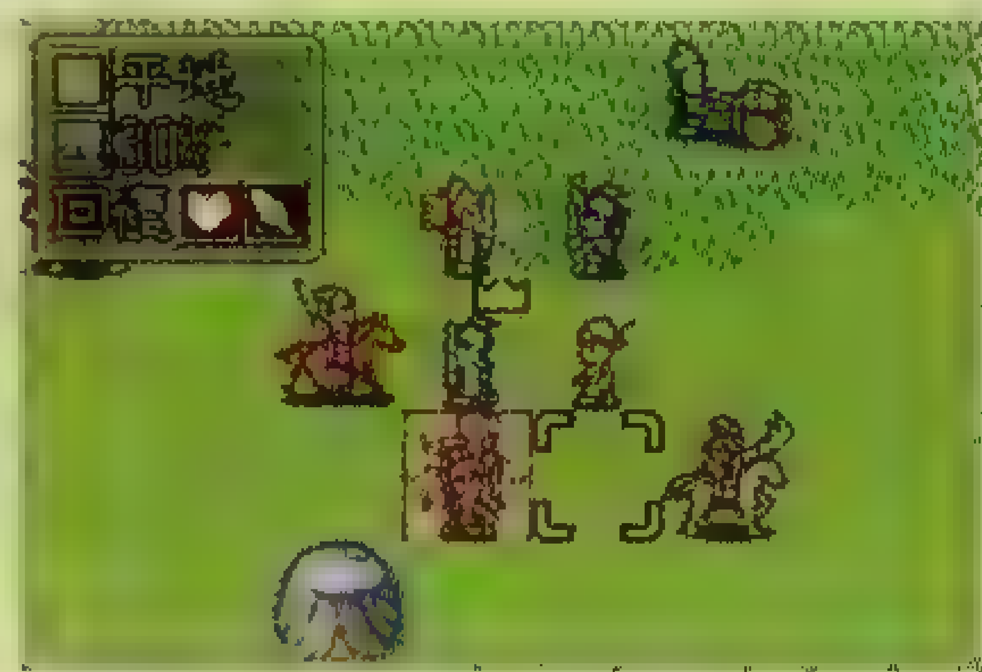
胜利条件：击败鞠义
限制回合：30
单挑：关羽VS鞠义
宝物库：200金
兵粮库：土之壁
过关奖励：300金

要点：比巨鹿之战要简单很多。一条大河把敌我两军分割，中间的桥正好可以作为据点破敌。第七回合时上方有少量敌方援军，剩下的鞠义就留给关羽对付吧。突破了袁绍军队后,刘备军赶到界桥与公孙瓒会合。就在公孙瓒快要走投无路时,赵云出现帮忙,刘备军恰好赶到,与袁绍正面冲突开始。

界桥之战

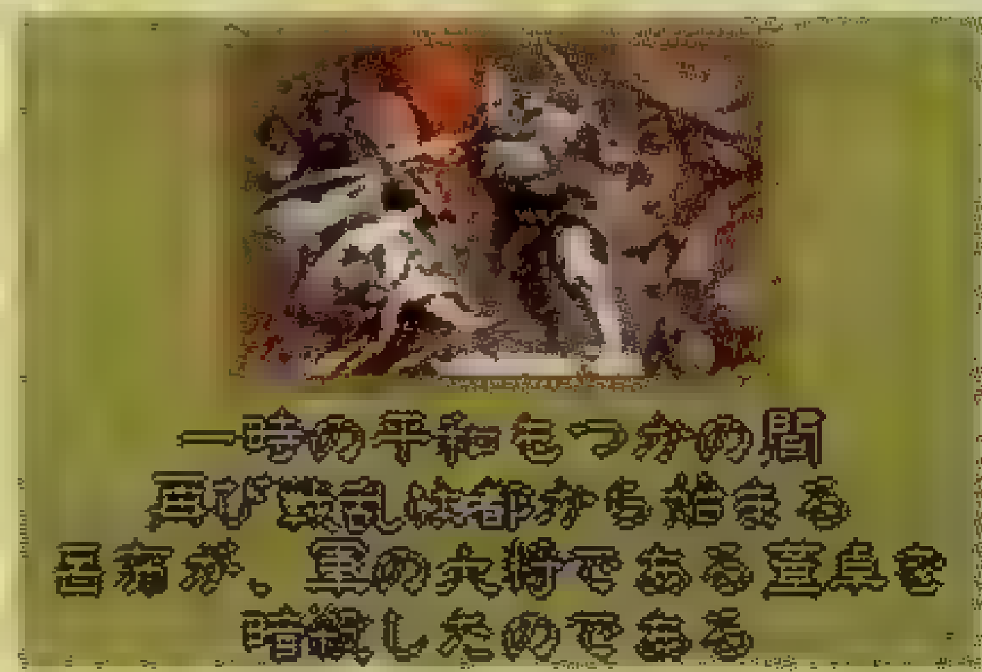
胜利条件：1、击败袁绍；2、刘备夺取兵粮库
限制回合：40
单挑：张飞VS文丑
宝物库：水刃之书、长枪术奥义、麦、连弩术极意
过关奖励：400金/50经验值

要点：本关敌人数量众多，实力也很强，是很难对付的一关。想争取全灭对方需要一定的安排和运气，一定要在第一期作战时保住赵云，因此弓箭手是首先要对付的，在消灭第一批敌人后敌方部队会全部出动。先用张飞挑落文丑，接着在下方的营寨迎战。刘备尽量帮友军回复吸引敌方主力，留下袁绍一人后就去取地图上的宝物吧。建议用刘备夺取兵粮库，有额外50经验值。界桥之战，以公孙瓒、刘备联军获胜告终。（自由模式：汜水关之战出现）



一章二幕

就在东北战乱的同时，长安董卓被吕布杀死。而曹操的父亲在徐州被陶谦的部下杀害，为报父仇曹操挥军攻打陶谦，以于禁作为先锋前往徐州，而曹操自己进驻小沛。陶谦得知消息后派糜竺前往平原找刘备请求救援。先往北平找公孙瓒请赵云帮忙，接着就可以出阵了。在前往徐州途中，经过孔融领地北海，发现北海被山贼



张幸衡	游戏只为休闲娱乐，请勿沉溺其中，不过PG是不可不看的。
读者资料	15岁，男，519041，广东珠海金湾区海华新村53栋501，兴趣：成为超级动漫FAN+PG FAN

围攻，于是刘备立刻前往救援。

北海之战

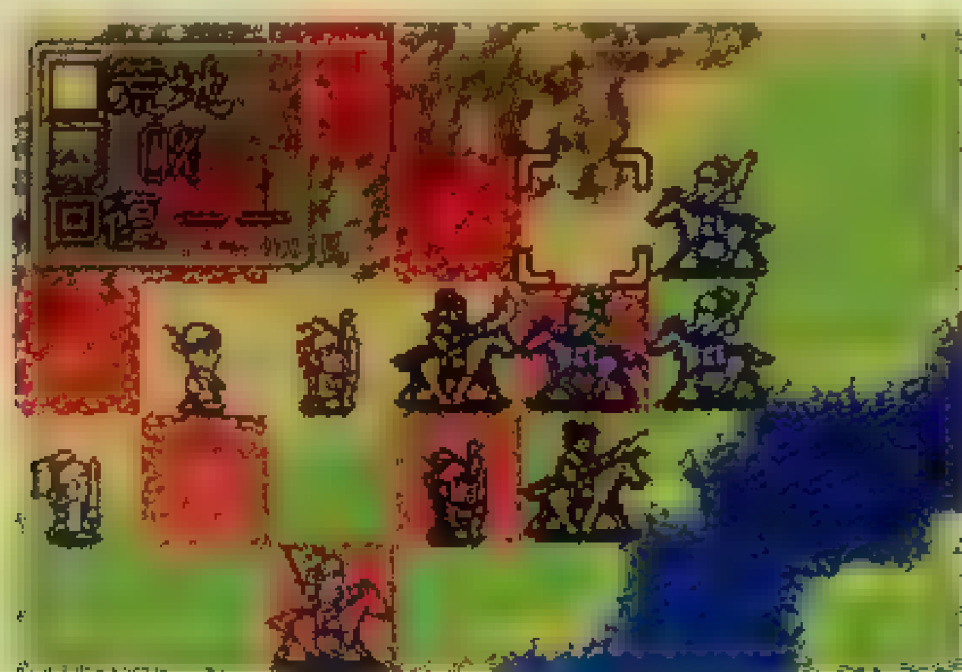
胜利条件：击败管亥
限制回合：30
单挑：赵云VS管亥
宝物库：伤药、钩
过关奖励：500金

要点：赵云初次上阵，级数也很高，只要不在山地与山贼作战，要取胜相当简单。敌方的队伍会在下方的森林布阵，因此以村落和桥作为防御逐个诱杀即可。当我方队伍来到下方森林后北海的军队也会出城夹击敌方，帮北海解围后，孔融以500金作为答礼，在北海有威力强大的爆弹出售，不受天气以及地形的限制。接着就要继续向徐州行军。

徐州之战

胜利条件：1、全灭敌方部队；2、刘备到达徐州城
限制回合：30
单挑：关羽VS于禁
过关奖励：500金/生存部队获得50经验值

要点：于禁队伍不会出击，而夏侯渊的队伍会在上方赶来支援，因此先在上方的狭窄路口等待敌方队伍，逐一消灭。第五回合太史慈会在下方出现增援。把南下的敌人消灭后再回头对付于禁即可。



来到徐州城，张飞自荐去曹营说服曹操退兵，而关羽主张继续作战。如果选择张飞，则曹操因为吕布偷袭而退兵，并获得宝物“雌雄双剑”；若选择关羽，则需要再打一场。

小沛之战

胜利条件：击败曹操
限制回合：30
过关奖励：500金

要点：本关敌人如潮水一般声势浩大，要击败27级的曹操仿佛不可完成的任务。其实在第10回合时，曹操会接到吕布袭击后方的报告而撤军，因此在本关任务是尽量多杀敌。

一章三幕　依很吕布来访

曹操退军后，陶谦把徐州旁边的小沛交给刘备管理，而运输队孙乾也加入阵中。来到小沛后，赵云告辞返回冀州。吕布虽然偷袭了陈留，但毕竟敌不过曹操众谋士的计略而一败涂地。

小沛内，简雍报告在城附近有三处山贼的据点，分别在泰山、夏丘和彭城，可以肃清山贼树立自己的名声。

彭城之战

胜利条件：全灭敌人
限制回合：30
单挑：刘备VS赵何
宝物库：剑术指南书
过关奖励：500金

夏丘之战

胜利条件:全灭敌人
限制回合:30
单挑：刘备VS董梁
宝物库：风无之书
过关奖励：500金

泰山之战

胜利条件：全灭敌人
限制回合：40
单挑：刘备VS李明
宝物库：爆弹、落穴之书
过关奖励：500金

要点：三场战斗敌方部队都以山贼为主，地形多为山地和树林，因此占据有利地形、引诱敌人为三战的共同方法。用刘备可以分别说得赵何、董梁和李明。其中李明很有实力，值得培养。





肃清小沛周围的山贼后，与简雍对话会接到陶谦病危的报告。赶到徐州陶谦府，陶谦把徐州托付给刘备后去世，旧部糜竺、糜芳加入队伍。接着，曹操赶往许昌清除了董卓余党，挟天子以令诸侯，势力越来越大。这时，吕布来到徐州投靠刘备，参考了各人意见后，刘备决定让吕布前往小沛安顿。与糜芳对话得知孙乾来报，朝廷有令让刘备讨伐擅自称帝的袁术。而吕布则趁刘备后防空虚乘机偷袭徐州。

淮南之战

胜利条件：1、全灭敌人；2、刘备到达西北方的营寨
限制回合：30
单挑：关羽VS张辽
宝物库：弩弓
过关奖励：500金/生存部队50经验值

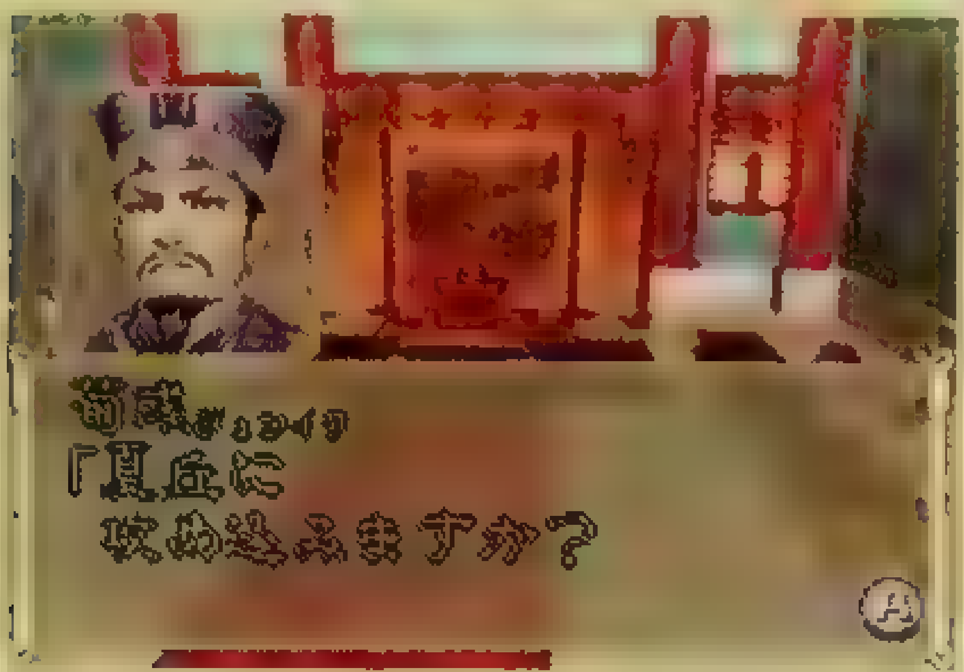
要点：本关乍看比较简单，然而张辽的部队会在第六回合从后面出现夹击我方。因此必须尽快突破南边的桥，利用关羽堵住吕布军的追击，简雍、孙乾在后方援护，其余部队则对付纪灵的兵马。待消灭纪灵后再回头对付张辽。另外敌方

高级兵种首次出现，但兵种基本相克关系不变。



一章四幕 吕布讨伐战

失去徐州的刘备只好前往许昌投靠曹操，许昌有升级兵种的道具出售，满20级的队伍就可以升级到高级兵种了，一定要多买一些准备后面的战斗。接着曹操、刘备联军迅速攻下小沛，向徐州进发。而吕布则放弃徐州，撤到下邳固守，并派张辽、高顺分别在夏丘、彭城拖延曹刘联军。与荀彧对话前往夏丘，与郭嘉对话则前往彭城。



夏丘之战

胜利条件：击败张辽
限制回合：30
单挑：关羽VS张辽
宝物库：长戟
过关奖励：500金，生存部队50经验值

要点：敌方部队会分成两批分别对付刘备方和曹操方，数量不多，因此第一回合要抢先占领中间的村落。在数回合后方会出现敌方援军，而张辽也会发动总攻。最后用关羽把张辽劝服离开战场。



彭城之战

胜利条件：击败高顺
限制回合：30
单挑：张飞VS高顺
宝物库：弓术指南书
过关奖励：500金，生存部队50经验值

要点：敌人也是分成两批进攻，友军很快会被全灭，因此先占领东北的村落，再往南进攻即可。



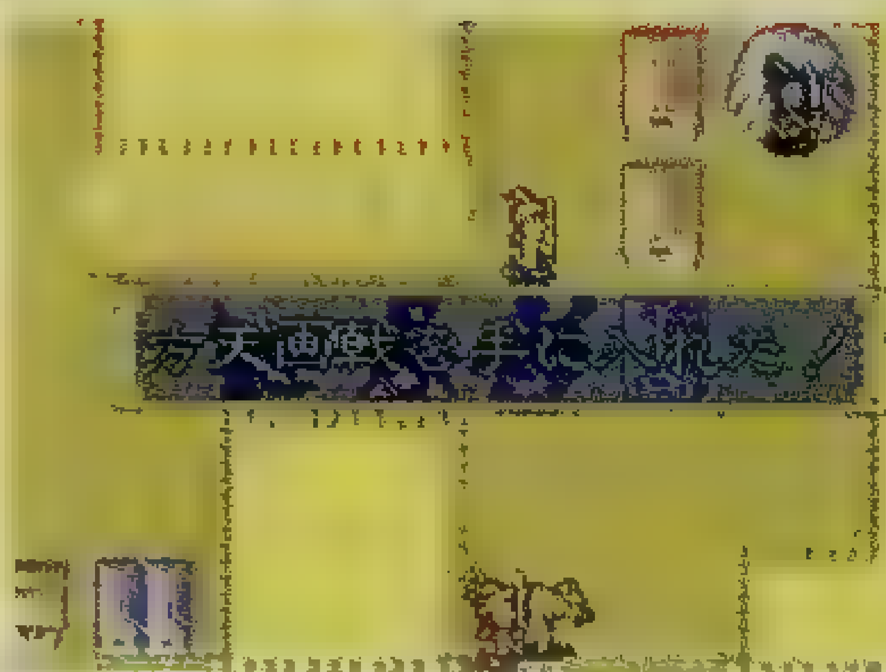
战斗胜利后，曹操军队也轻易的占领了徐州。此时徐州富商陈登前来拜访，说吕布部下侯成、魏续、宋宪三将打算投降我军。于是曹操让刘备作为先锋，把吕布三将说得后打开下邳城门，曹操军再一鼓作气冲入城。

下邳之战

胜利条件：1、下邳城吊桥降落；2、击败吕布
限制回合：45
单挑：刘备VS宋宪、刘备VS魏续、刘备VS侯成、关羽VS张辽
宝物库：赤兔马、方天画戟
过关奖励： 500金

要点：首先让刘备逐一说服三名武将，接着移动到城门



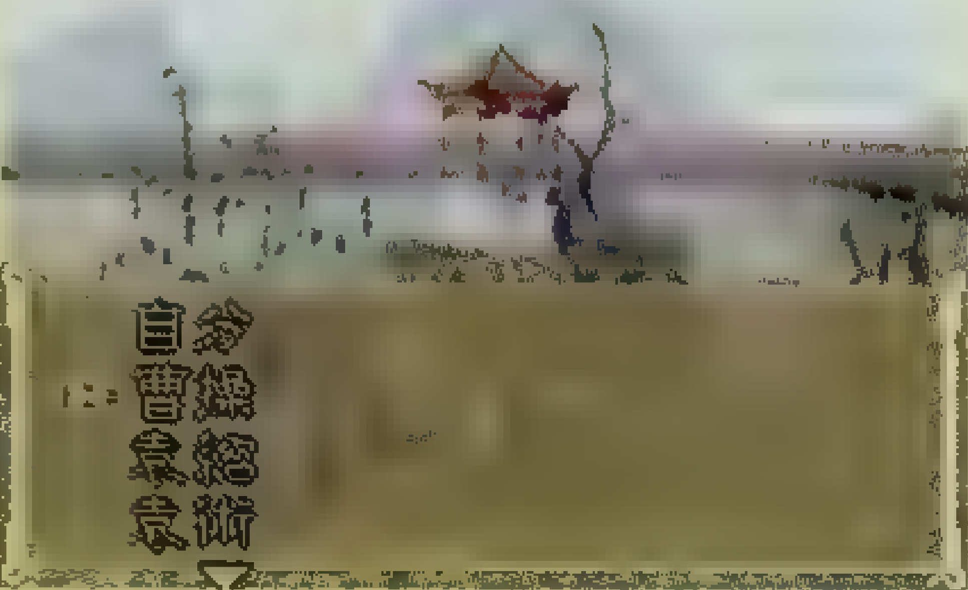


前，他们会在城内放下吊桥，接着曹操大军会在后方出现。两个宝物库内的宝物一定要取得！最后一起围攻吕布即可。

进入下邳会议厅，与吕布对话后无论选择哪一个，吕布都会被处死。张辽加入曹军，刘备与曹操一起返回许昌。

一章五幕 徐州攻防战

击败吕布后，曹操在朝廷的势力更加巩固。一天，曹操把刘备介绍给献帝认识。回到府邸，献帝又把刘备叫去，把谕赐玉带交给刘备。接着到许昌的集会所，遇到许褚。然后到曹操府，曹操要你把玉带借给他看，选择两次“让らない”拒绝。然后曹操会与你在后院煮酒论英雄，当问及谁为英雄时，千万不要选择“自分”。回到自家，董承来访，把玉带拆开，原来是献帝要刘备铲除曹操的密诏。前往曹操府，得知公孙瓒被袁绍消灭，于是刘备以讨伐袁术为名告别，临行前先与献帝会面，接着就可以出阵了。

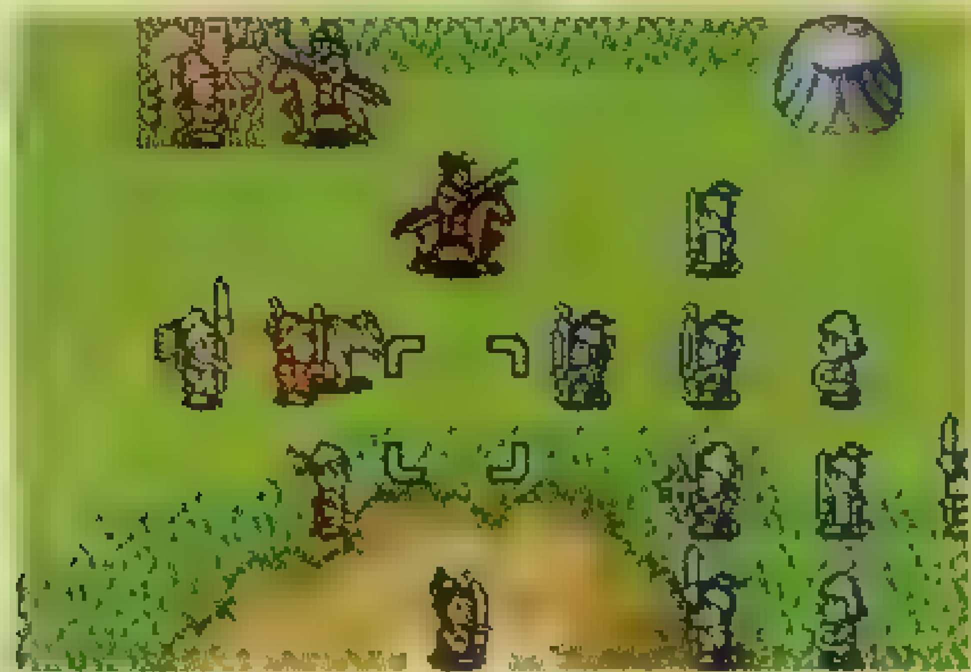


广陵之战

胜利条件：击败袁术
限制回合：30
单挑：张飞VS纪灵（得“三尖刀”）
宝物库：斗子弩、七星剑

过关奖励：600金

要点：敌人会主动出击，因此只要在我方村落处等待，依靠山和树林的优势,山贼可以发挥很大的作用。刘备以群体回复为主,确保同伴的安全。消灭袁术后，因为徐州城有车胄守护，因此先往下邳城。



刚到达下邳，得知董承被曹操杀死，自己的计划也败露了。车胄部队已经前往下邳讨伐刘备军。孙乾建议直接取徐州城，以小沛、徐州、下邳三地为依托抵御曹操。张飞和关羽分别留在小沛和下邳，刘备亲自攻击徐州。

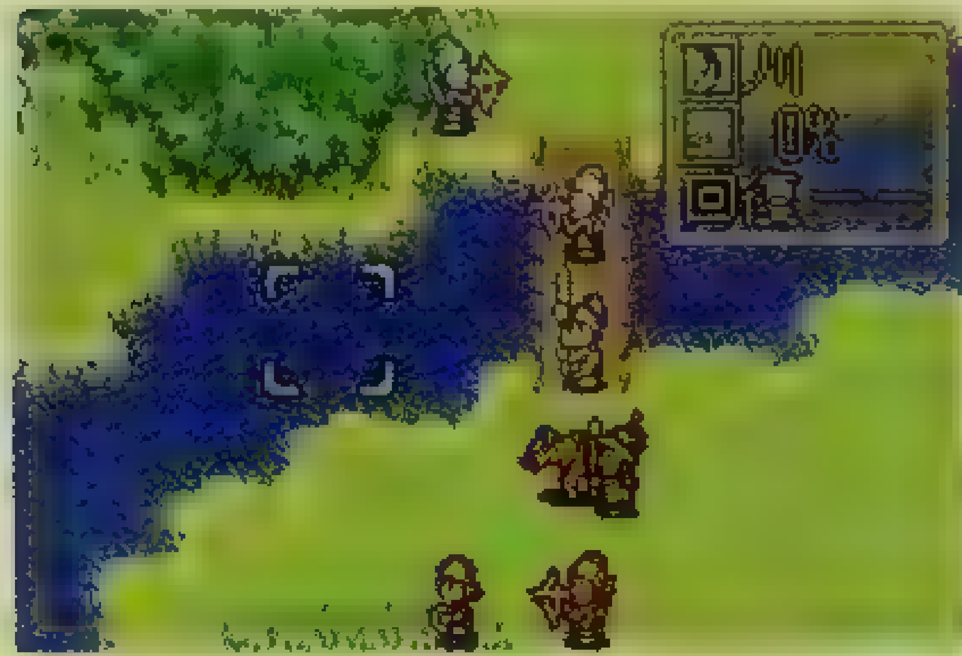
徐州之战

胜利条件：1、击败车胄，刘备进入徐州城；2、刘备到达西南方的营寨

限制回合：50

过关奖励：生存部队50经验值

要点：首先把赤兔马交给刘备。本战关羽张飞均不能出阵，而当刘备进入徐州城后曹操的庞大军队会在上方出现，





想击败是不可能的。因此我方其他队伍要在狭窄路口阻挡曹军，保护刘备过桥迅速逃往西南的营寨。

刘备顺利逃出包围，投靠到袁绍所在的邺城。但守护小沛、下邳的关张二人去向不明。

二章一幕 官渡之战

两大势力袁绍和曹操终于要到决战的阶段,双方对峙于白马战场。由于袁绍两员猛将颜良、文丑被曹军中一名像关羽的武将所杀,袁绍败退回邺城。注意在与袁绍对质时第一次选择第二项否认，第二次选择第二项“曹操的诡计”。回到自宅,糜竺报告在汝南附近的古城看到张飞,孙乾建议刘备向袁绍请求驻守汝南。然而在途中袁绍反悔,派遣部下郭图追击刘备。

兖州之战

胜利条件：1、击败郭图；2、刘备到达西南的营寨

限制回合：45

单挑：赵云VS张郃

宝物库：山贼之誓

兵粮库：伤药

过关奖励：生存部队50经验值

要点：敌方部队级数很高，而且在第五回合下方还有敌人的援军，没有关羽张飞的刘备还是赶快逃跑吧，如果金钱足够可以在邺城为各主力配备马匹。此战赵云正式加入我方部队，不过赵云的级数较低，让赵云去抵挡多升级。不过让赵云单挑张郃的机会不大……刘备躲开追击后立刻向古城进发。

古城之战

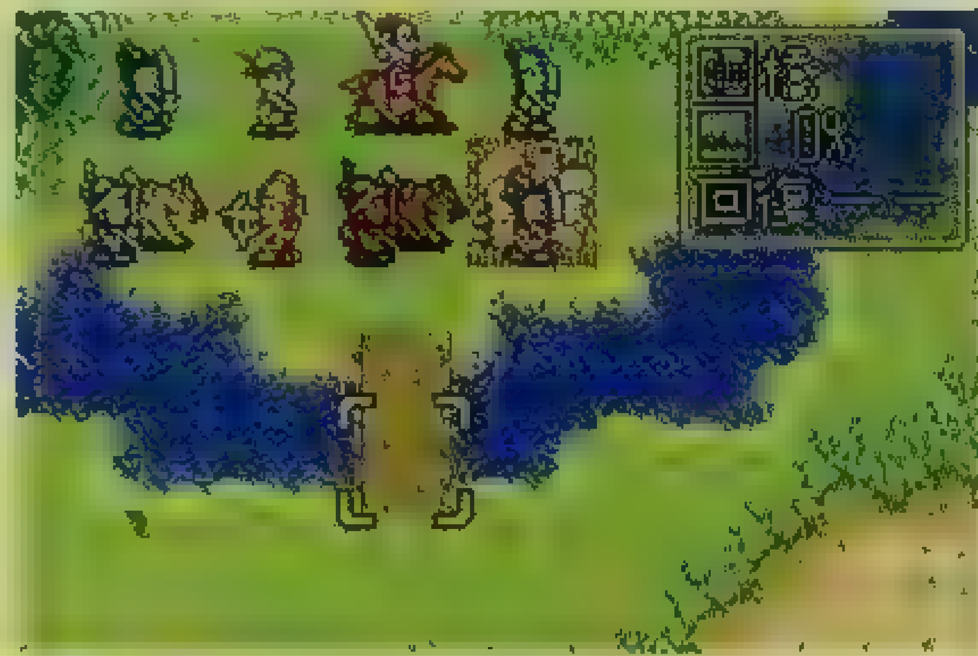
胜利条件：与谜之大将接触

限制回合：40

宝物库：异文化之印

兵粮库：汉方药、小白龙之书

要点:先夺取了下方的村落，避免被敌人部队四面夹击。敌人的高级计谋十分厉害，射程远，因此尽量与敌人打接触战，不要让他们有用计的机会。最后让随意一名同伴接触谜之大将，原来是张飞。





进入古城会议场,突闻曹操大军向古城杀来,已经到达颖川。

颖川之战

胜利条件：击败蔡阳

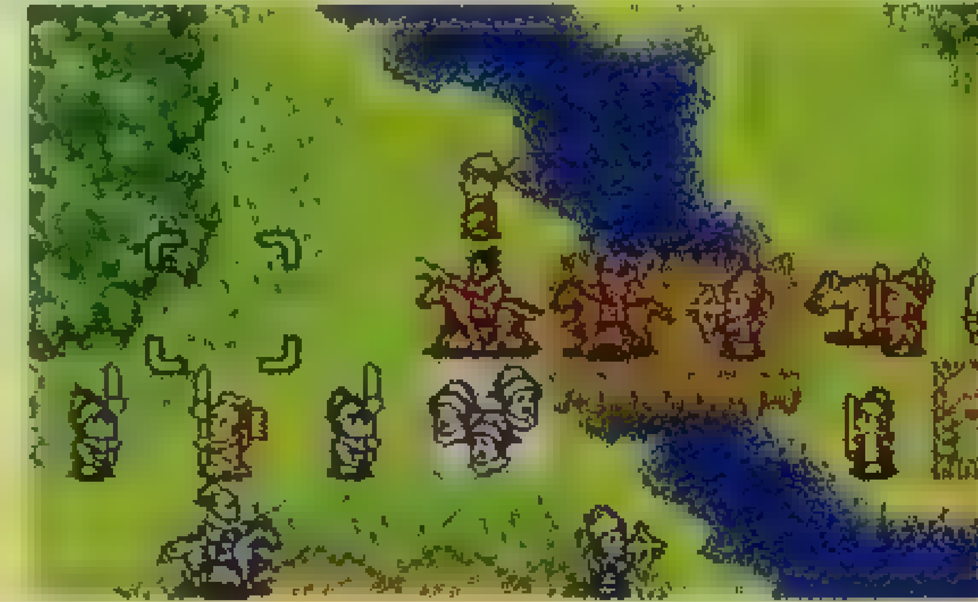
限制回合：30

单挑：关羽VS蔡阳

宝物库：孟德新书

过关奖励：700金

要点：敌方部队会在前方的营寨布阵防御，强攻比较吃亏，还是将敌军引诱至桥头逐个击破。第八回合时，关羽、关平、周仓在西北方向出现，两部夹击敌方主力可轻松取胜。



与关羽回合后，孙乾建议前往荆州的襄阳城投靠刘表。或者先到汝南躲避曹操军队。若直接前往襄阳,可获得2000金；去汝南的话,先到集会所,再返回会议厅,接着要进行战斗。

——未完待续

陈利军	我想制造一款自己的游戏，将来在PSP、NDS上都能玩，为游戏贡献自己的一份力。
读者资料	17岁，男，215000，江苏省苏州市工业园区第二高级中学，兴趣：看书、玩游戏

三国志孔明传



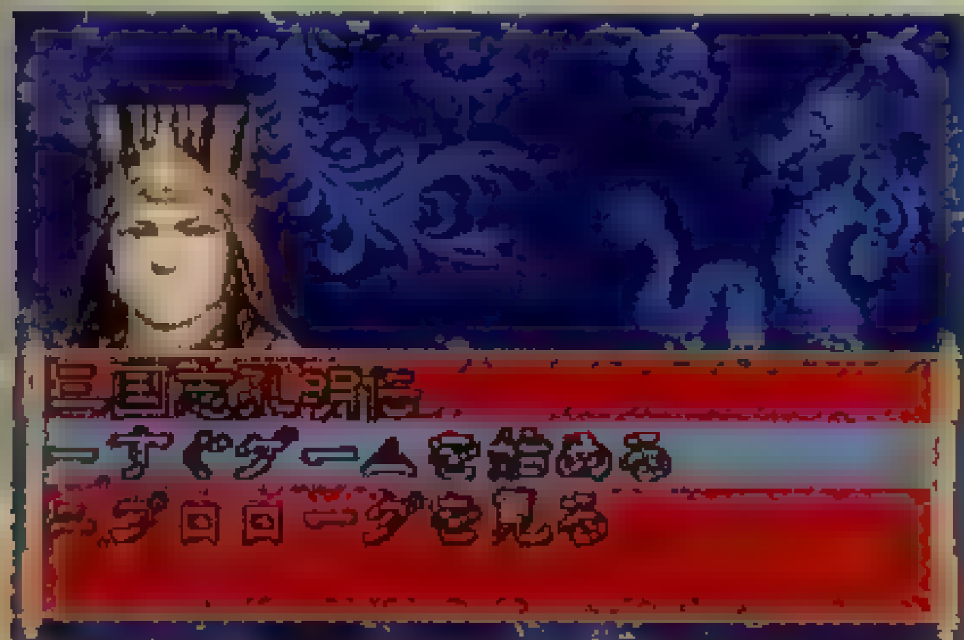
GBA	KOEI	S・RPG	64M
	2005.01.27	5040日元	1人用

文/4757.com/MMCO
责编/雪人

游戏教学篇

●1、关于看剧情：

游戏一开始会让你选择看还是不看剧情，如下图。



选"一"表示你将跳过剧情直接开始战斗，往后每关都如此。选"二"表示你会看全部剧情。别以为这没什么用。如果你选择"一"，那就永远不可能获得最好的结局。因为好结局所需要的选项条件都在剧情里面，如果你跳过剧情也就不会让你选择，当然也就拿不到隐藏的好结局了。具体方法请看研究。

●2、总撤退相关：

总撤退很多人认为方便，反正我要练级就总撤退，其实这是不行的。如果到了第四章第三幕总撤退数太多的会，将会自动出现最差结局，诸葛亮去世，那连最终章也玩不到啊。那该如何练级呢？方法很简单，大家知道不管敌我，只要站在村子上就可自动恢复耐久力，你让BOSS走到村子上，然后让他一直加耐久力，你呢就一直攻击他，而他如果攻击你，就让别人帮你回复，这样就可以练级别了。

●3、转职：

每个队员到了15级就能转职了。转职与火纹系列类似，需要有专门的道具，比如XXX指南书就是此类道具。

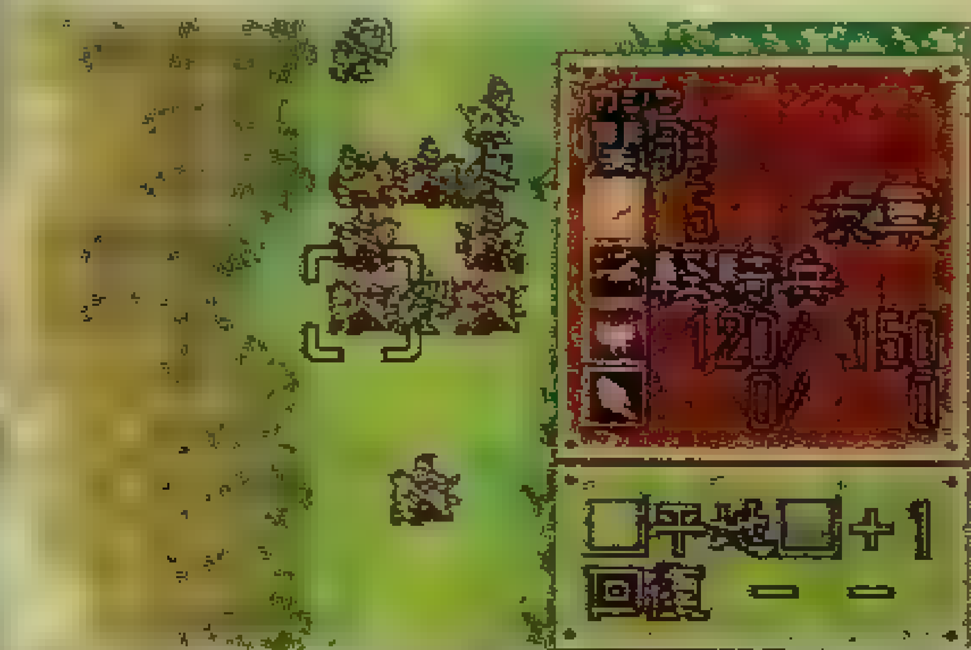
游戏攻略篇

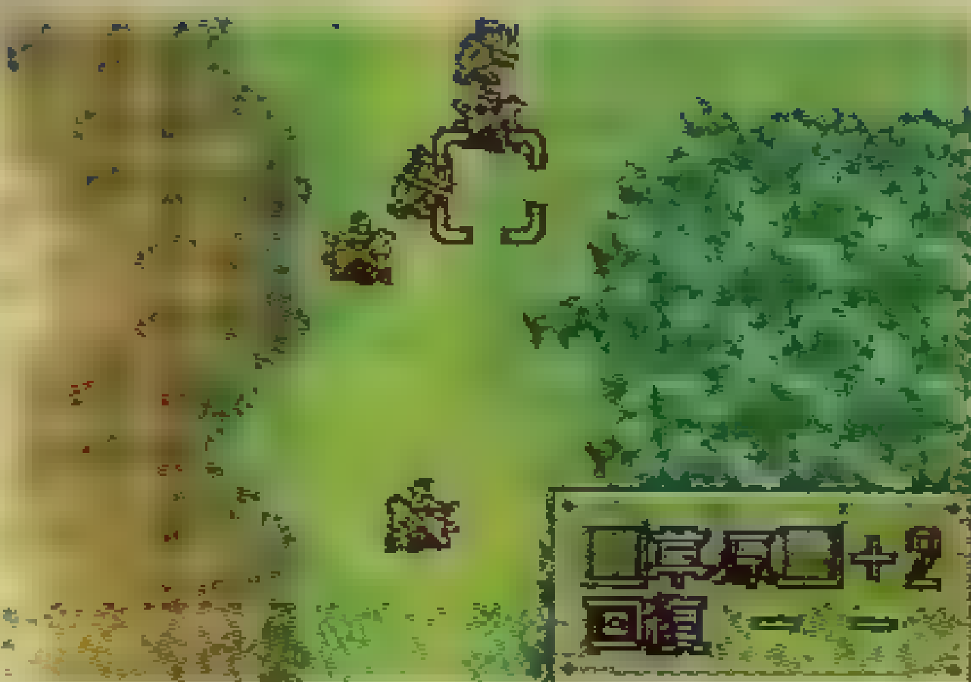
第一章 三国鼎立

第一幕 孔明出庐

—— 博望坡之战 ——

胜利条件：击破夏侯惇
限定回合数：30





单挑：关羽VS李典/赵云VS于禁
要点：此战最大的特点就是根据先前选择的分支不同，战斗方法也会不相同。选择"では、作战を指示します"的话，那不管后面的分支如何选择，战斗一开始张飞与关羽都会冲入敌阵，并不受玩家控制，很头疼。因此推荐大家选"殿、念を入れたく存じます"，这样在战斗中两位"大牌"就会听你指挥了。而在战法上还是选择"火计を行うこととする"更为简单，放火可以让所有敌人陷入混乱状态，他们有如待宰的羔羊。选"敌大将を狙うこととする"则稍微麻烦一点，但也没什么难度，毕竟敌人都很弱。

广义征	或许我真的得相信，只有任天堂的游戏能让我重温昔日的游戏感觉。
读者资料	24岁，男，541702，广西桂林龙胜县瓢里滑石粉厂，兴趣：TV游戏、GBA、老动画

新野之战

胜利条件：击破曹仁
限定回合数：30
单挑：张飞VS曹洪/赵云VS许褚
要点：又是一关选分支会产生不同战法的版面。选第一个分支比较容易，在城内的敌人被烧到以后晕头转向全部混乱，又是得便宜的战斗，不过因为大火，在城内左边的宝物库就进不去了，少拿样道具。如果你觉得一定要拿的话就选第二个分支，是我方守城，敌方攻城，当心左上角敌人的援军，其他也没什么难度。





江夏急行战

胜利条件：诸葛亮走到东北砦或敌全灭
限定回合数：30
单挑：关羽VS蔡瑁
要点：没有分支选项的战斗终于来了。诸葛亮如果前几场战斗运用得当的话，此战敌人基本上伤不到他几分。关羽负责把蔡瑁干掉，其他的敌人最后留几个，不要全灭，不然东边的敌增援就不会出现了，而且宝物库也来不及去。等诸葛亮走到右边桥附近，敌人增援出现了，建议把所有敌人消灭干净后再过关。

长坂坡之战

胜利条件：赵云找到阿斗并带



着他通过右边的桥或击破曹操
限定回合数：30
单挑：赵云VS夏侯恩
要点：此战有些难度，我方队伍里有实力的只有赵子龙一人，其他三个都是废柴。第一股敌人赵云以一当千，先单挑夏侯恩时，胜利后得到青釭剑。最好快点解决第一批敌人，因为只有30回合，在8回合左右解决第一批敌人，然后开始找阿斗。我方逃亡兵会告诉你阿斗在哪个位置的村子里，如果看不懂日文就索性全都找一遍吧。找到阿斗后曹操率大军赶来，可以的话击破他，不行的话就往右逃到张飞身后去过关吧。

赤壁之战（上）

胜利条件：诸葛亮走到东北码头
限定回合数：20
要点：开战前可以去武器店给诸葛亮买个“大车”增加移动力。一开始诸葛亮就往右一直走，不需要去管敌人，走到中间的时候赵云等三人就会出现护卫诸葛亮，那还怕什么呢？扫灭敌人，去右下宝物库得到道具后孔明就可去码头了。

赤壁之战（下）

胜利条件：击破曹操
限定回合数：20
单挑：张飞VS许褚/赵云VS张辽
要点：这可是曹操最丢脸的战役了，开战前的选择不影响剧情，此关一代枭雄和他的猛将们成了一堆废物，基本上不堪一击。曹操从第一回合开始就不停地逃跑，如果没有意外，我们追不上他，就算追上了剧情会强制让他脱离的。因此我们要把目标放在找宝物库与尽量多地击破敌武将。首先，张飞，赵云要先去挑掉许褚与张辽，然后再派一骑兵去拿左边的宝物库，而他们两人依然跟着曹操，并且快速击破随后出现的两队敌援军。曹操肯定会逃掉，不用为了他一个，放弃好几个。

第二幕 天下三分

荆州南部战



胜利条件：关羽与黄忠邻接或任何人与魏延邻接或击破韩玄
限定回合数：40
单挑：张飞VS金旋/ 赵云VS陈应/赵云VS刑道荣
说得武将：陈式
要点：这战多了远程投石车，威力还行，就是挺烦人的，不过他们的防御力低得可怜，用骑兵三下就能搞定了。本关主要目的有两个，说得陈式与拿到道具。所以在没完成这两个目的前，请不要让关羽与黄忠邻接，也不要让其他人与魏延邻接，否则会直接过关的。先让任何一个队员走到陈式旁，他一般在黄忠旁边，让他加入，他的位置正好可以拿到敌人包围中宝物库内的道具，道具入手后随后完成一个过关条件就行了。



沈鹏	革命尚未成功，神游公司要努力开拓中国市场。
读者资料	17岁，男，525300，广东信宜城南市场北楼801号房，兴趣：看PG、玩掌机

—— 绵竹关与葭萌关之战 ——

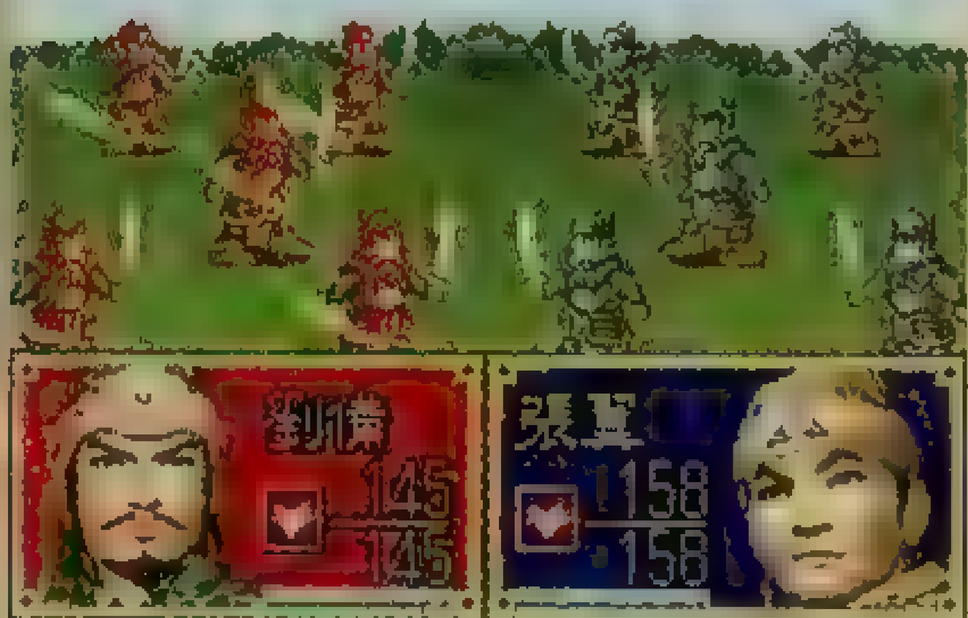
胜利条件：孔明与马超邻接或敌全灭

限定回合数：30

单挑：张飞VS马超

说得武将：孔明，刘备都可说得李恢、高翔

要点：马超这个西凉猛男不是那么好对付，而第5回合一到他就要来添乱了。一开始的敌人并不是很强，我们要用尽力量尽量多消灭一点，不然小马一来那就更讨厌了。不过把李恢、高翔看紧了，别杀了他们，特别是李恢以后有大用处。优先考虑用诸葛亮或刘备去说服他们两个入伙，这样压力就会相对小一点了。不然又要对付马超，又要说服他们，有点麻烦的。多用奋起，补给这些辅助特技，效果不错的。



—— 汉水之战 ——

胜利条件：击破曹操

限定回合数：30

单挑：张飞VS许褚

说得武将：王平

要点：此关要讲技巧，主要是按照诸葛亮的布阵来打，就能事半功倍了。刘备战斗开始先小心翼翼地往桥的最下方撤退，而曹军对于攻击也不是很感兴趣，一般都待机或在曹操周围徘徊。可能这时王平会冲过来，找机会让我方武将走到他旁边就可说得。然后刘备开始往上进发，曹操部队便会混乱，然后所有能力大减，不能使用策略，有如废人。同时他身边的武将却开始进入攻击状态，大家要应付好。第七回合左右，曹彰等人从东北角出现作为敌人增援，大家切记小心。如果感觉难度太高可以总撤退再练级，反正很方便的。

第三幕 桃园终焉

—— 麦城之战 ——

胜利条件：关羽被抓或敌全灭或关羽逃到指定地点

限定回合数：30

要点：走麦城，关羽左右都要没命的，就算救出他，剧情还是强制让他死的，所以不用太在意他，这是他的命！（其实隐藏剧情中他可以不死，请大家参看研究部分吧。）此战主要是拿宝物;同时多灭敌，但拿宝物是最优先,因为关羽能撑住的时间不多。关兴与关索虽然很强,不过敌人中有强力策略,可能对他们造成严重伤害,所以先让关索远程消灭他们,因为焦热是放不到两格的。没了策略兵，关兴就可大显身手了。战后两兄弟加入，关羽不幸丧命。

—— 彝陵之战 ——

胜利条件：刘备逃到左上白帝城或被击破或敌全灭

限定回合数：30

单挑：关兴VS潘璋/张苞VS张达/张苞VS范疆

要点:刘关张三兄弟出场的最后一战,其实也就刘备一个了。一开始刘备军所在地会有陆逊袭击,刘备会急忙向左上方的白帝城逃去，其他随从武将关索、廖化似乎只护卫刘备，不会主动进攻，而关兴、张苞则会向吴军发动总攻。刘备逃至下方村庄时，敌人伏兵从左方桥附近出现。一般来说，桥下几个杀父仇人都会被关兴与张苞斩落马下，杀死潘璋可得到传说中的青龙offset月刀。刘备逃起来的速度很快，如果大家想多击破点敌人或拿全宝物，可以让一个人占着白帝城，不让他进去，呵呵。这样就能安心杀敌，放心拿宝了。也可以让刘备故意被敌人伤害，如果伤害过大，他也就原地不动了，不过要有人保护好他，这是比较危险的方法。

第二章 南征夷蛮

第一幕 司马懿的谋略

—— 阳平关之战 ——

胜利条件：击破曹真或敌全灭

限定回合数：20

单挑：马超或马岱VS孙礼

说得武将：孟达

要点：此战难度突然高了！敌人一开始就杀了过来，这时我们要按照以下顺序去破敌：让马超到西平关附近，羌兵的能力就会大大降低；李严想办法去和孟达接触，孟达会撤退；赵云则向阳平关进发，到关口后，曹真部队就会陷于混乱状态。如此敌人就好对付了，要是硬打，挺费劲的，羌兵的攻击力会高得惊人。第6、10、14回合，敌人会有援军出现在曹真处，请注意。努力支撑到20回合敌人就会撤退。

—— 益州南部战 ——

胜利条件:生擒鄂焕并击破雍闿

限定回合数：30

单挑：魏延VS鄂焕

说得武将：高定

要点：先让魏延擒住鄂焕，随后敌人增援大批出现。敌人没什么大特点，就是策略比较烦人，如果中了假情报对我方作战影响挺大，注意回避。最好先把这些会策略的小兵一扫而光,让等级高的骑兵武将去引诱敌人将军，其他队员则攻击小兵,不然一个假情报，一个高攻击力，我方损失会很大的。别忘了让孔明说得高定哦。

高志昊	人生是一场游戏，但不能像玩游戏一样玩人生。
读者资料	15岁，男，100068，北京丰台西马场北里1号楼1单元501，兴趣：玩游戏

第二幕 南蛮王孟获

—— 玉溪峰之战 ——

胜利条件：敌全灭
限定回合数：30
单挑：赵云VS金环结(需在孟获出现前)/王平VS忙牙长(打平)
要点：敌人又是分几路攻击而来,不过他们越分散，我们也就越好对付。董荼那军不会主动进攻,在打败他或第10回合之前,让赵云挑掉金环结。孟获等人来后,我方增援也赶到。敌人并不强,多用策略即可。

—— 夹山谷之战 ——

胜利条件：敌全灭
限定回合数：30
单挑：马岱VS忙牙长
要点：将敌人的运粮部队全歼后，孟优、忙牙长率军出现。有机会利用此关给同伴们练练级吧，打法上没什么新意。

—— 泸水之战 ——

胜利条件：击破孟获或他逃至左方村庄
限定回合数：30
单挑：赵云VS带来洞主
要点：战前选择决定战斗方式，一种是营寨内设伏兵，一种是营寨内外都设伏兵，后者较简单，但战后所获得奖励要少一半左右,这是很公平的。孟获见伏兵出现，会逃向左方村庄,我们要抢在他前占领村子,不要让他逃走了,多利用伏兵即可。

第三幕 蛮都之战

—— 西耳湖战役 ——

胜利条件： 击破孟获或他逃至右下村庄
限定回合数：20
单挑：赵云VS孟优
说得武将：孟达
要点：战前选择是放火还是伏兵，这里感觉伏兵更实惠，可以防止孟获逃跑。放火到第11回合就没了，不是那么有用。还是看大家各自爱好吧，打法同前一关，关键就是阻止他逃跑，所以伏兵更为重要。

—— 秃龙洞战役 ——

胜利条件：击破孟获或他逃至东北村庄
限定回合数：30
单挑：孔明或张苞VS杨锋
说得武将：杨锋
要点：中间有毒沼，不仅每回合损HP，而且行动还有点缓慢，好在10回合后自动消失。大家别担心，正好可以给队伍中的补给同伴加经验。让孔明与杨锋交手，可让其加入队伍，如果是张苞那就没戏了。我军靠近敌军时，这些人又开始往东北逃了，可以事先让人占领他们的逃跑路线!

—— 三江城之战 ——

胜利条件：击破朵思大王与祝融夫人
限定回合数：30
单挑：张嶷、马忠VS祝融（被擒）/ 赵云VS祝融
要点：此战比起前几战那要好多了，击破朵思大王后祝融夫人出现，再击破她过关!

—— 蛮都之战 ——

胜利条件：击破孟获或他逃到左方村庄
限定回合数：30
单挑：关索VS木鹿王
要点：敌人兵种诡异，策略恶心，都是些假情报、伪兵什么的东西。而且大象兵一开始就可以让我方防御力下降，打起来有点辛苦，多买点回复、觉醒之类的道具，不行就练级吧。

第四幕 南蛮平定

—— 桃花水之战 ——



胜利条件：击破兀突骨
限定回合数：30
单挑：赵云VS兀突骨
要点：此关开始马超兄弟为先锋，要是他被击破则game over,注意。我方部队到中央桥时左下会出现伏兵，敌人的藤甲军用孔明的火属性策略，比如焦热、火龙来对付，如果用物理攻击就要人命了，马超兄弟要形影不离，孔明周围部队也要慢慢推进，出现藤甲兵就烧掉，小心过去就没问题了。

—— 盘蛇谷战役 ——

胜利条件：击破兀突骨与孟获
限定回合数：50
单挑：魏延VS兀突骨（诱敌用）/赵云VS孟获
要点：兀突骨进入山谷一定处时会引发火攻，自兀突骨处至宝物库附近的藤甲军全部变为灰烬。兀突骨死后敌人援兵从左上方出现，然后就开始虐杀敌人吧。藤甲兵烧他们才是王道，如果大家等级够高，也可以慢慢折磨他们。

第三章 北伐前篇

第一幕 出师表

—— 凤鸣山之战 ——

胜利条件：敌全灭
限定回合数：30
单挑：赵云VS韩瑛/赵云VS韩德
要点：战前选择不是很重要，两种方式虽然敌人援军与我方援军出现时间地点有差异，不过打法归纳起来就是四个字"步

步为营"。选择全军通过山道的，那第七回合夏侯楙率军赶到，大批敌援军会来考虑玩家队伍的整体水平。如果选择奇袭，敌人援军第5回合就来了，而我方的奇袭部队则要到第8回合出现。总之要稳扎稳打啦。

—— 南安安定之战 ——

胜利条件：占领安定或击破崔谅或击破夏侯楙
限定回合数：30
单挑：马谡或王平VS夏侯楙
要点：而后几版连续都要选择分支，大家做好准备。这个又有两个，不过相对都不是很难，只是打法上有差异。把敌人引诱出来再较量，只需要击破敌主将就可以了，不想麻烦的用这个分支不错。选择正面攻击的话，不仅敌人多，而且还有敌增援出现在背后，比较麻烦，不过杀起来很爽，按照个人爱好选择吧。

—— 天水城之战 ——

胜利条件：孔明逃入东南敌砦或全歼敌军或击破马遵
限定回合数：30
单挑：魏延VS姜维（失败）/赵云VS姜维
要点：和上关一样，有两个选择，而且内容也一样，一个引诱敌人出来，一个正面攻击。此关如果你引诱敌人的话那就要大大吃亏了，因为对手是姜维，孔明看中的人才肯定不赖。所以你选择引诱敌人出来，到时候姜维便会将计就计把我们的部队包围起来，打起来挺吃力的，敌人都从各个方面过来。反过来选正面攻击，倒没有这么被动，所以推荐大家选正面攻击，只不过击破马遵后正面攻击时版面内依然会有伏兵出现，大家注意。

—— 冀城之战 ——

胜利条件：占领冀城或击破姜维或孔明说得姜维
限定回合数：30
要点：怎么选难度都一样，这次想不麻烦也难了。不过不管你选那种分支，姜维都不好对付。注意他的策略，击破他后就会归顺，以后就不用再拼命和他斗智斗勇了。

第二幕 街亭战役

—— 祁山之战 ——

胜利条件：击退曹真
限定回合数：30
单挑：赵云或廖化VS曹遵/魏延或王平VS朱赞
要点：选择接受王朗的挑战，回答时选2、1、1一般认为效果是最好的。当敌人部队相对比较强，我方弱旅就在有回复功能的村子上一边回复，一边反击。而赵云等猛将就找菜瓜单挑，挑完以后上去把曹真周围的小兵都清干净，最后大家再一起联合攻击曹真，他比较耐打，一定要一拥而上才能让他一下子损失许多HP，不至于全部补回来。选择不与王朗对决也行，没多大关系的。

—— 西平关之战 ——

胜利条件：击退雅丹
限定回合数：35
单挑：魏延或姜维VS杨兰/关兴VS越吉
要点：选择陷阱分支的话，在越吉中圈套后，关兴就能打败他了，不然单挑必输，然后再慢慢地击破敌人即可，很简单。另一个分支我觉得真是多余的，就是老老实实地打过去，不用陷阱，堂堂正正，相信大家都不会对这种打法感兴趣的说。不过几样宝物还是不错的，大家别忘记拿哦。

—— 街亭之战 ——

胜利条件：马谡逃到西南砦或敌全军或马谡被击破
限定回合数：30
单挑：王平VS申耽/王平VS申仪
要点：马谡自以为是，不听王平之言，在山上扎营，被魏军围住，只好放弃街亭灰溜溜地逃走了。不过敌人可没这么仁慈，所谓棒打落水狗，绝不心慈手软。其实本关大家对自己要求不要太高，如果先前级别练得挺高，那走到西南砦不是难是，要是级别不是很高，只是一般，那要走过去难如上天啊。所以，最好的方法就是让他自己作孽，自己还吧，先保护他一下，拿完宝物后就让他去送死吧。当然了，如果你有本事的话也可以保护他去西南砦。

—— 汉中退却战 ——

胜利条件：孔明、赵云撤到南方砦或全歼敌军
限定回合数：30
单挑：马岱VS陈造/赵云VS万政
要点：确保孔明安全是此关最大的目的，其他不是很重要。赵云等人大家不用担心，让他们牵制住敌人，防守反击，为孔明逃往南方砦保证时间并保证通路的顺畅没有敌人来打扰他。注意，中央有伏兵，所以在孔明身边应该有一个大将护卫着他，如此就能安全到达目的地了。

第四章 北伐后篇

第一幕 陈仓攻防战

—— 陈仓祁山之战 ——

胜利条件：孔明、赵云撤到南方砦或全歼敌军或击退曹真
限定回合数：30
单挑：张嶷VS王双（失败）/魏延VS王双/姜维VS费耀/马超VS孙礼
要点：进退两难，想不到孔明

李子豪 掌机种多而价高兮，吾将上下而求索！
读者资料 19岁，男，525100，广东化州市第一中学高三政治一班，兴趣：音乐、游戏、运动

也有犯难的时候。那大家是选择进还是退呢？进祁山，敌人多如牛毛，都是精兵，此乃挑战也。不过相信大家能混到这里也都非等闲之辈，想锻炼一下自己的就选择"进军祁山"吧，灵活的指挥加上精良的队伍，此战没多大问题。可能有些玩家已经厌烦战争了，那就选择"回汉中"吧，选择这个分支，只要和上关一样保证好孔明的安全就可万无一失。

—— 陈仓攻城战 ——

胜利条件：击退郝昭或战至第20回合
限定回合数：30
单挑：魏延VS张郃
要点：又是两个选择，同前几关一样，一种是策略型攻击，一种是霸道型攻击。选择奇袭，郝昭在前15个回合都会降低耐久力，不过从第15个回合起就成superman了。不过大家只要坚持到20回合，他又会成ghost了。选择大举进攻，当时是有男子汉气概，不过此处名将张郃将会来捣乱，不过你也只需要支撑到20回合，郝昭还是会升天的。因此此战最主要就是保存实力，拉锯战，长久战，不需要为了攻击而对自己造成伤害。

—— 祁山追击战 ——

胜利条件：击破司马懿或占领东北方砦
限定回合数：30
单挑：王平VS张郃（伏兵出现后）/马忠VS戴陵
要点：从第三章开始好象选择分支成家常便饭了。奇袭与正面攻击不止一次出现了，我们对这些日文汉字也已经很熟悉了。选择奇袭，敌军会被我方增援与我方主队包围，然后就看着他们头打星星吧，我们乘机攻击他们，此战很容易就能拿下。正面攻击也就是硬碰硬，两军对垒对我们而言不是难事，一般打法即可，小心司马懿的策略。

第二幕 祁山争夺战

—— 二谷道之战 ——

胜利条件：击破司马懿或击破曹真
限定回合数：30
单挑：廖化或关兴VS秦良
要点：两个分支没什么明显区别，选来选去魏延都要中司马老贼的圈套，大家要有心理准备。一般来说打曹真比司马懿容易，因为曹真的兵都是可见的，而司马懿虽然势单力薄，但一条路上都是伏兵，挺麻烦的。不过如果你喜欢刺激，可以选打他。虽然魏延这个家伙不听话撞进了圈套之中，但又必须让其他武将与他一同前进，至少不要让他被击破。曹真会在三到四个回合后自动冲上来，大家要有准备。

—— 祁山之战 ——

胜利条件：击破司马懿
限定回合数：30
单挑：马岱VS戴陵/吴班VS张虎/廖化VS乐綝
要点：好久没遇到这样的速度战了。此战关键要速战速决，不然敌人援军来了以后又要对付司马懿，又要对付增援，有点混乱。先击破敌前锋张虎等人，然后老贼全体就会开始攻击。过几个回合，张郃就会赶到，我想咱们应该也杀得差不多了吧，击破司马懿后过关。

第三幕 五丈原战役

—— 渭水之战 ——

胜利条件：孔明撤到西南砦或敌全灭
限定回合数：30
单挑：吴班（讨死）VS乐綝或张虎
要点：选择是两岸攻击还是北岸进攻。玩下来北岸比较容易一点，只要骑兵走在诸葛亮前把伏兵全引诱出来，那聪明的诸葛亮就知道走其他路了，会往南砦撤离，这样就轻松许多了。选两岸攻击，那一出来就给围起来，好象敌人是瓮，我们是鳖一样，陷入包围可是很难突围的，需要一点耐心与实力。喜欢考验自己的玩家可以选择两岸攻击。

—— 葫芦谷之战 ——

胜利条件：击退司马懿
限定回合数：30
单挑：赵云或马岱VS司马懿/赵云VS夏侯霸/魏延VS郭淮/廖化VS司马懿
要点：用火计特别合算，不仅能消耗司马懿耐久力，还能让他所有能力下降，趁这个机会好好虐待他们吧！不过天不助孔明，到了第四回合天降大雨，火被熄灭了，第六回合敌人增援就会赶来。不过先前已经捞了不少好处了，我军绝对占上风，所以沉着应付就行了。不选火计，敌我布阵位置正好反一下，放心他们不会烧我们的，只有增援还是会出现。此战过后如果大家总撤退回数过高，那孔明很可能就会命丧于此，游戏最坏结局出现！

—— 五丈原之战 ——

胜利条件：击破司马懿或司马懿逃至右上砦
限定回合数：30
单挑：姜维VS司马懿
要点：此战虽然在历史上名气很大，不过游戏里难度算一般。利用地形与敌人周旋，等到孔明出来以后敌人便会望风丧胆，

吓得魂都没有，一下子还是撤退了，看来孔明的确强得令人可怕啊。

最终章 一统天下

第一幕 进军长安

—— 眉城之战 ——

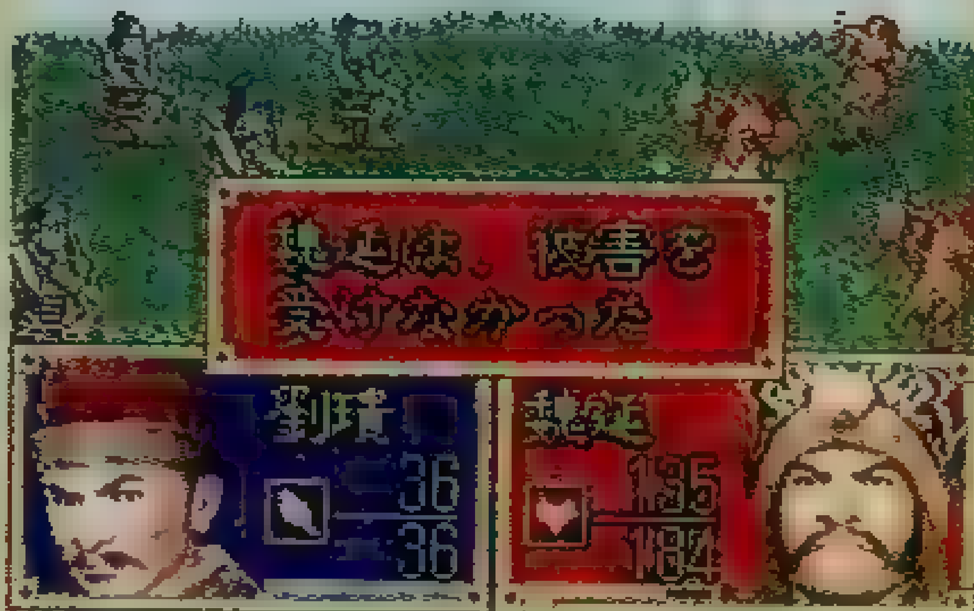
胜利条件：击破曹爽或全取三个宝物
限定回合数：30
单挑：赵云VS夏侯霸/马岱VS夏侯威/姜维VS夏侯惠/魏延VS夏侯和
要点：分支已经不再陌生了，北面进攻的话地形复杂，注意有的地形有的兵种可以走，有的不可以走。根据这点，如果有骑兵让他们走桥，有步兵一类的走树林。攻打东边城门时，会出现增援，一个个干掉即可。西面进攻的话注意敌人大炮，是范围攻击的，我方队伍队形要注意，别一下子被轰成炮灰，那就惨了。

—— 武功战役 ——

胜利条件：夺取南北两岸的粮仓或敌全灭
限定回合数：30
单挑：马谡VS夏侯威
要点：两个分支正好相反，一个是敌人死守城池，一个是疯狂攻击。所以大家看是适合打攻城战呢还是野外战。此战敌人伏兵较多，所以在树林这种伏兵埋伏的地方可以让熟悉这种地形的步兵或格斗家去探路，免得被敌人暗算。稳扎稳打依然是此战关键，各个击破，一个一个地来，不要引一帮敌人下来，到最后一个都打不死，这个算麻烦了。

—— 长安攻城战 ——

胜利条件：击破曹爽或孔明撤至西南砦或敌全灭



限定回合数：30
单挑：魏延VS曹爽
要点：这场战役打得很爽，没有分支。基本上我军能控制主导权，不过一开始的敌人只是小部分，接着又会有大批的敌增援出现。当然了，如果你能全灭那就全灭吧，也算是对自己队伍的一种肯定。如果觉得时间太长，没有意思，打了也没多大好处，那就请诸葛亮赶快逃往西南砦吧。

第二幕 孔明归还

—— 巴西之战 ——

胜利条件：敌全灭或支撑到第20回合
限定回合数：30
单挑：李严VS徐盛/孟获VS凌统/祝融VS朱桓
要点：我方三员武将镇守城池之内，让他们多用策略混乱敌人的弓箭手。这样可以自保，而我们则尽快赶过去支援他们。第三回合孟获等人从巴西城左侧赶来救援，不过敌人的增援也会在而后的两个回合，也就是第五回合时出现，势均力敌，不过显然敌军还在下风，到20回合敌军撤退。

—— 白帝城之战 ——

胜利条件：击破陆逊或占领城内四角的砦
限定回合数：30
单挑：魏延VS全琮/姜维VS徐盛/孟获VS陆逊
要点：分支又来了！选择全军南面进攻比较方便，敌人都是从一个地方增援，不会搞得很复杂。而选择南北同时进攻敌人就相对多了，而且会死守城门，令人头疼啊，用孔明的强大策略一扫而空吧。

—— 江陵之战 ——

胜利条件：击退孙权
限定回合数：30
单挑：魏延VS徐盛/姜维VS孙皓/诸葛瞻VS诸葛恪
要点：此战并不困难，特别注意陆逊等名将的策略，相当可怕。其他也就没什么了，利用单挑可以把敌人中大部分猛将打下马，比较轻松。

第三幕 汉室再兴

—— 长安攻城之战 ——

胜利条件：击退郭淮
限定回合数：30
单挑：魏延或姜维VS夏侯霸
要点：开始就不多说了，杀敌后入城，着火了！敌人增援也在此时出现，这时要稍微注意，毕竟是张郃带队，不要太松懈了。干掉他后就可结果BOSS了。

—— 华山之战 ——

胜利条件：击退司马师
限定回合数：30
单挑：马岱VS邓艾/孟获VS钟会
要点：选择分支不是很重要，重要的是多利用地形。此关地形很特别，比如树林，敌人的骑兵就不能进树林，所以利用这些优势，我军可以好好地大做文章。虽然游戏接近尾声了，不过好象难度有点下降了。

—— 函谷关之战 ——

胜利条件：击退司马昭
限定回合数：30
单挑：姜维VS邓艾（双败）/孟获VS钟会/马谡（阵亡）VS张郃/关索VS司马昭
要点：密探放火，进城快，敌

人增援来的也快。乔装打扮，进城慢，敌人增援来的也慢。两个分支都有好有坏，大家自己选定。突破第二、三道关后都会在左右出现敌增援，大家要千万注意。

—— 洛阳之战上 ——

胜利条件：击退司马昭
限定回合数：80
单挑：孟获VS张郃/魏延VS乐綝/姜维VS张虎
要点：一句话，以最小代价换取这次战斗的胜利，因为马上还要接着有场恶战。大家整体推进，不要各自为战浪费太多耐久力与策略值。

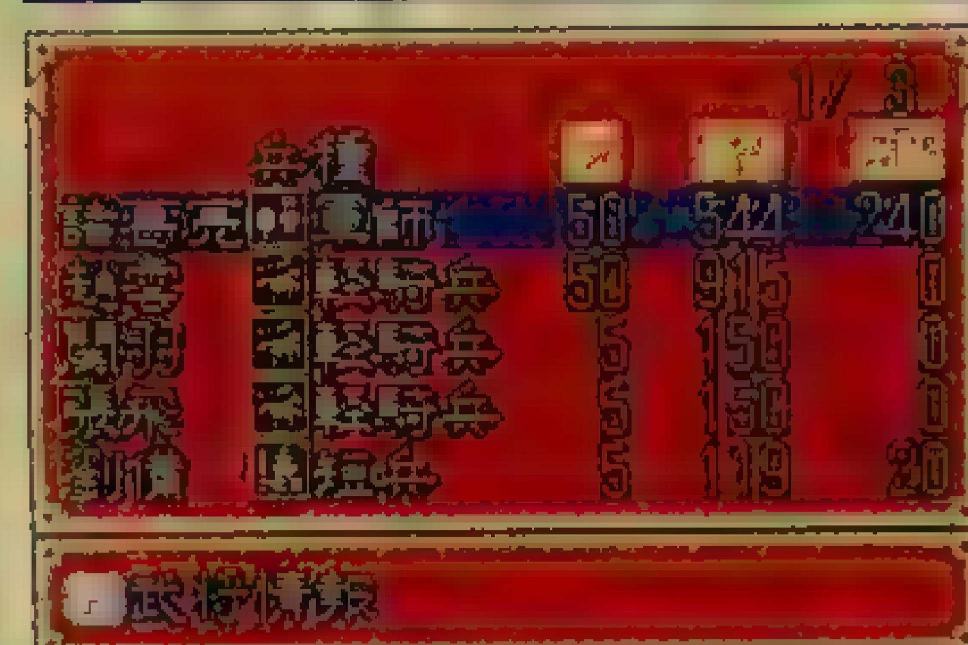
—— 洛阳之战下 ——

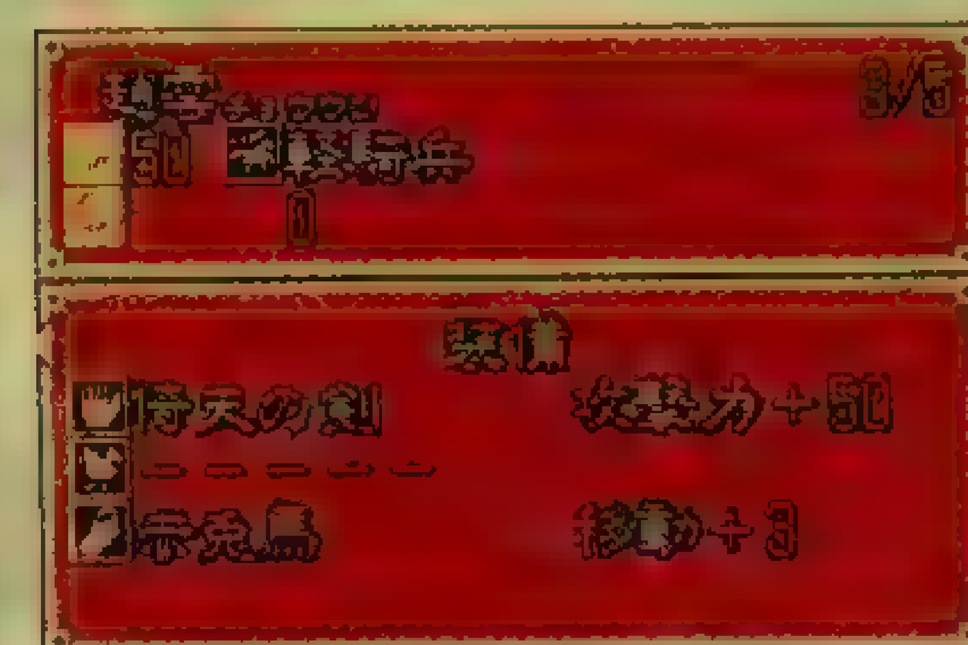
胜利条件：击退司马懿
限定回合数：继续
单挑：张苞VS邓艾/赵云VS钟会/魏延VS司马昭/姜维VS司马师
要点：最后一战了，使出所有解数干掉敌人吧！城内有火计我方会损失不少耐久力，不过大家身上东西应该备齐全了吧，现在不用更待何时？先干掉除老贼外所有的武将，最后集中攻击司马懿。他的策略强得不着边际，如果天上下雨，那倒还行，不然肯定会受到重创，反正最后一战了，豁出去了，和他拼了吧！获胜后进入一般结局，好结局与坏结局方法请看研究篇。

游戏研究篇

1、秘籍，初期人物50级：







标题画面下按"上左右下右左"会自动进入开始菜单，开始新游戏后你会发现孔明与赵云都50级了，而且身上还有孙子兵法啊，倚天剑，赤兔马这种BT的道具。

2、无限使用能力提升物品：

当你在战场上吃完一个诸如根性种子那些加能力的道具后，立刻总撤退，就会发现吃掉的道具又回到你身上了，但你的能力却已经增加了，也就好像复制了一个道具一样。因此理论上可以无限使用能力提升道具，不过需要到第四章五丈原之战后才行，因为这之前频繁地总撤退会产生坏结局的。

3、所有结局的触发方法：

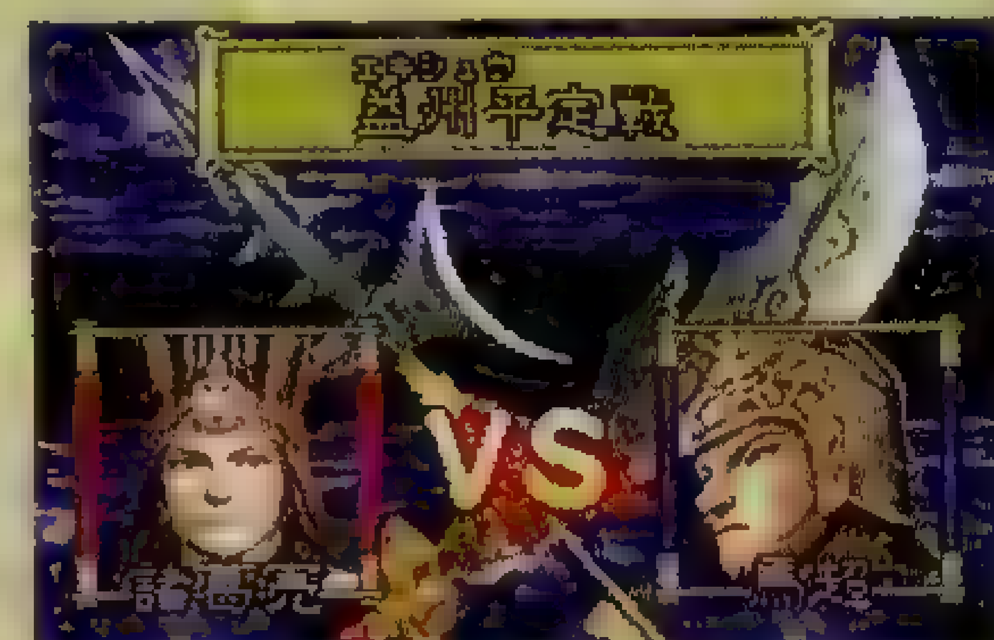
◆一般结局：五丈原之战前总撤退数较少，一般人都打出这个结局。

◆最坏结局：五丈原之战前总撤退数较多，则最终章也无法玩到就结束了。

◆坏结局：第四章祁山之战后不杀刘封，就会发生孔明叛变的结局，最终一战也会发生变化。

◆好结局：选择看剧情，并在一开始徐庶与孔明对话时选第二项“何を言うかと思えば”，然后在“荆州南部战”后孔明就会和月英说庞统有凶兆，想寄信给他，这时又出来选项，继续选第二项"“手紙を出すのはやめておく”。好了，此后你会发现，原本应该是绵竹关与葭萌关之战变成了巴西之战，这就对了。（如下图）





巴西之战务必要在14回合内完成，这样在下个隐藏版面益州平定战中孔明就能及时赶到战场解救庞统了。这样庞统就能不死了。同样以后的版面也会发生变化，关羽在麦城之战时，孔明也可以去救了，救下就不会死了，张飞也就不会死了，不过他们还是会离开队伍的，因为说想隐居了。而把武艺传给他们的儿子，这样关兴，张苞等人可以连升N级，以这种方式完成游戏就可以进入最好的结局了。



SABURO JINGUJI 10th Anniversary

探偵 神宮寺三郎

白い影の少女

MMV	AVG	64M
2005.01.27	5040日元	1人用

侦探 神宫寺三郎 白影少女

文/转生之炎　责编/雪人

游戏系统篇

——操作菜单——

★周围：查看周围状况

★洋子：这位助手会提示你下一步的举动。

★吸烟：吸烟的时候神宫寺会思考并整理所获得的信息，不过一些场合内不能吸烟

★携带物：神宫寺所获得的一些线索会记录在案。初期只有名片、笔记本和手机

★移动：移动到另一场所

★对话：对话获取线索

★笔记本：查看相关材料，人物状态，推理正确率等。

★推理：推理过程中，神宫寺和同伴将分别给出一个答案，正确的答案在笔记本上以○表示，错误的答案以×表示，某一次推理中，如果神宫寺和同伴同时错误，就可以导致GAME OVER。

推理当中按下START键查看同伴的状态，每推理正确一次可以获得几点推理POINT，用以分配给你的同伴。同伴的能力分为四项，推理POINT能增强同伴思考能力，亲密度POINT增强两个人行动的一致性，行动力：决定同伴遇事果决的能力，举例来说，当遭遇突发事件时，如果同伴行动力较高，则立刻可以做出相应的正确举动，或追击疑犯，或紧急处理。如果行动力比较低的话，同伴只会做出一些"给警察打电话""畏缩不前"的反应，影响游戏进行。最后的记忆力在一些特殊推理中能够记住以往的对话。

游戏剧情篇

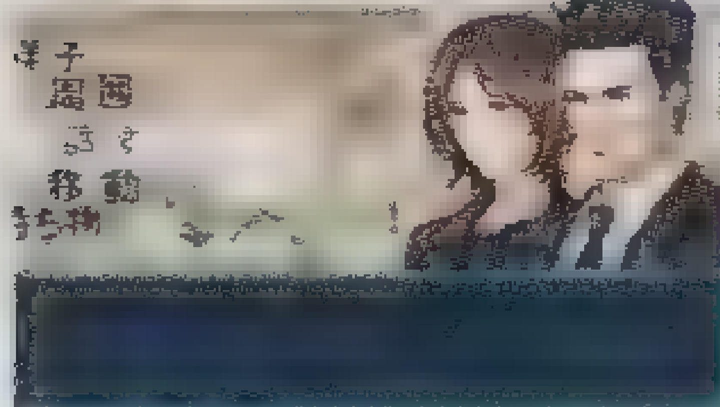
哲司，没有想到再会竟然是这样的情形，伴着烟雾缭绕的沉重气氛，还没有结束工作就突然接到旧友的仆告。

死者的名字叫大河原哲司，是我学生时代的老友，正直、温柔，正像我们当初约定的那样，我离家渡海而去，哲司为了继承家业，选择了不同的道路，而和我疏远至今……但现在这样，并不是我愿意看到的情形……

3月11日——大河原家告别仪式会场







因为身边人去世的原因，大家都显得有点激动。御苑洋子，我的神宫侦探事务所唯一的职员，这次也和我一起参加了哲司的葬礼。既长又短的葬礼结束后，正当我打算和洋子离开时,一位女性叫住了我。在刚刚的仪式上，她一直哭个不停，那位女性是——选择：哲司的母亲。

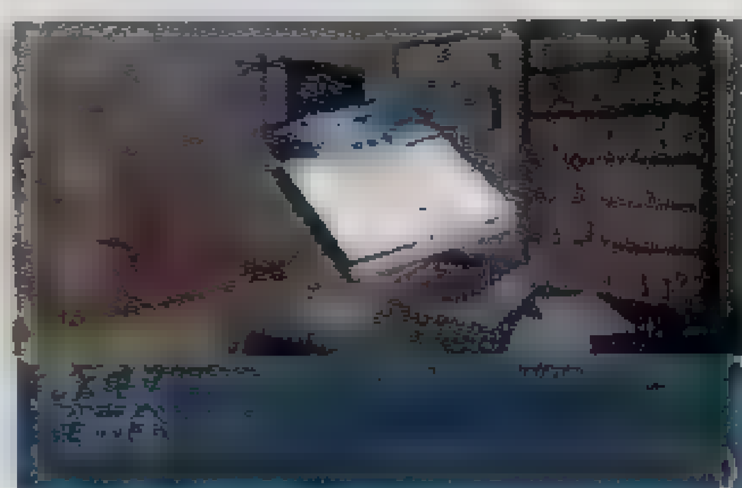
哲司的母亲名为静江，令人吃惊的是她竟然知道我，而我在大学时代和哲司的交往中，并没有见过他的母亲。

在几分勉强下，静江将我和洋子邀请到大河原家的客厅，要了一杯咖啡后，谈话终于进入了正题。说实话，我和哲司已经有好久没有联系了，所以突然在报上看到他的死讯简直怀疑起自己的眼睛来。谈到哲司的时候，静江的表情非常复杂，那是混合着愤怒、苦笑、哀愁的样子。正说着，茶上来了，端茶的春菜小姐对静江夫人耳语了一番， 静江提出有事要稍稍离开片刻，随后，春菜也离开了房间。

百无聊赖中，我开始找洋子说起话来，刚说了没几句，突然从楼下传来了奇怪的声音，听起来好像是女性的哭声，说不得那么多了，侦探的本能使我和洋子立刻出发往楼下走去。

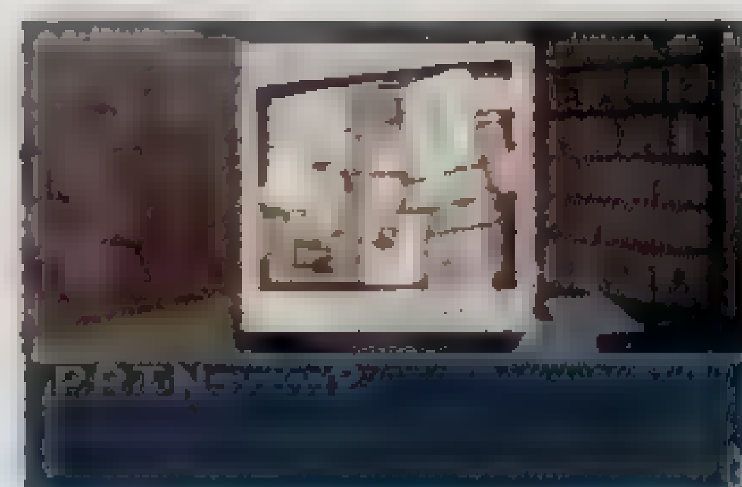
在楼下的走廊里，发现哭泣的是一位非常美丽的30岁左右女性，一位年龄在60岁上下的男人正站在她的身旁，原来，这两位正是哲司的父亲哲三和妻子礼子（选择"父和妻子"），浅谈了几句后二人离开，正和洋子说话的时候，静江突然迎面走来，一行人又回到了客厅,从静江闪烁的言辞中，我断定她是有事要委托我去做（选择"依赖"）。果然,静江将一个小包放到桌上，原来这是哲司的遗物，委托我交给一个名叫"佐藤亚希"的女性，在我的回忆里，她也是我高中时代所认识的人了,为什么哲司要将遗物交给她呢，静江告诉我，哲司说这是他的"赎罪"。原来,哲司曾有一段和亚希相爱的日子(选择"付……合……"),但最后却在双亲的压力下（选择"两亲的决定"）告别了亚希而选择了和礼子结婚。

考虑一番后接受了静江的委托（选择"吸烟"），随后静江告诉了我亚希原来住的公寓在中野202号，正准备离开时，礼子突然进了房间，寒暄了几句后，我和洋子带着复杂的心情离开了气氛沉重的哲司家。





回到事务所，在书房里和洋子谈论起过去和哲司在一起的大学生活，毕业后，我去了国外发展，而哲司继承了家业，连他结婚的日子,我也因为身在美国而无法参加，印象里还记得临走前和他的一次谈话，那时候哲司已经非常体弱，随后又住进了医院，不过那个时候，我是无论如何也没有想过哲司竟然会因为白血病而这样死去的。正说着，洋子提出要借书房换下丧服，到外面转了一圈回到书房，洋子说这个书房既然保存了我一直以来的资料，那么有关于亚希的东西也说不定，（选择"大学时代的写真"，然后选择搜索），调查书柜的第四个抽屉，但被钥匙锁住了，再调查右边的书架，在一本古老的书里面找到落在那里面的钥匙，用钥匙打开抽屉，得到亚希的写真。





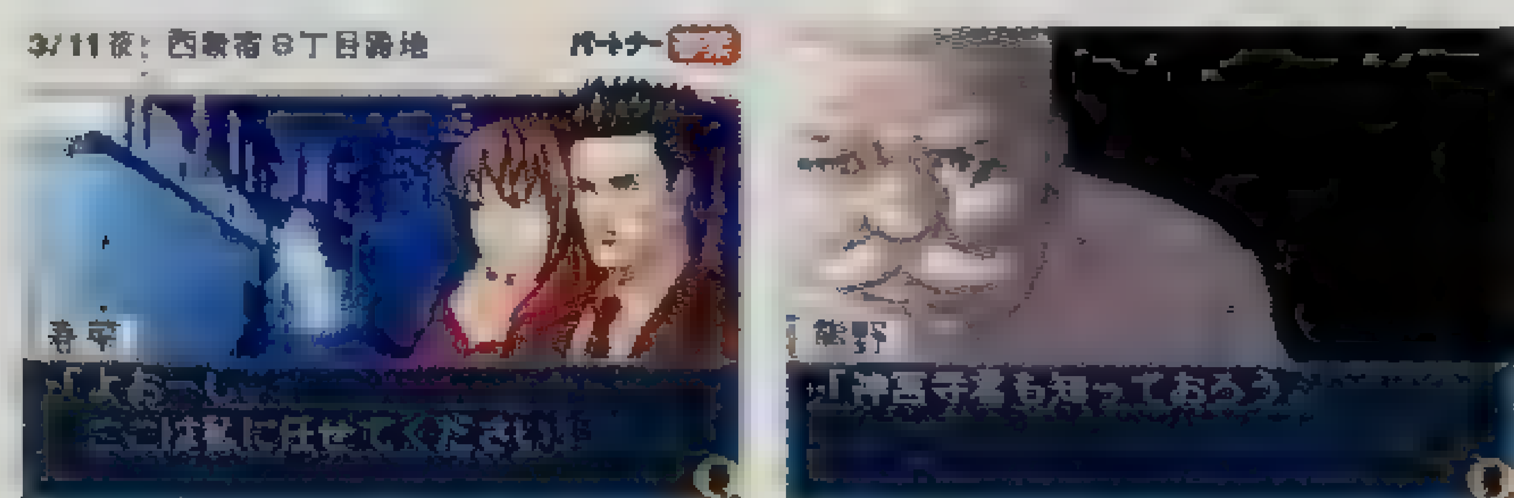
正准备休息时，门铃突然响起，原来是奉命"协助"我调查的代理人春菜来了，她一眼看中了桌上摆放的照片，没办法，只得告诉春菜这是重要的调查资料（选择"调查资料"），没想到她越说越来劲，坚决不肯回去，要插手调查。正在争执中，又有人来访，原来是我的酒友，从业10多年的熊野老警官，他向我谈到了最近频繁出的"幽灵"——一个穿着白色衣服的孩子，每天夜里在新宿徘徊。"是在迷途中死亡的孩子在寻找幸福"，当地的人都这么说，"新宿靠近歌舞伎街的部分，夜里既没有灯光，也没有人居住，散乱着战后的建



陈磊	买了第24期的《PG》走在路上看了起来，中奖名单突然发现自己的名字，狂喜，喜完一看地址不对，晕。
读者资料	18岁，男，113006，辽宁省抚顺市戈布街第七高中高二（2）班，兴趣：看漫画、玩SP、看《PG》

筑，连世人都难以居住，何况是一个小孩子，而他穿着白色的衣服，是为了寻求什么呢？"

熊野的表情很奇怪，看得出他有点害怕幽灵（选择"……怖……"），不过警方不方便插手都市传言之类的调查，自然就拜托我这个什么都做的侦探了。

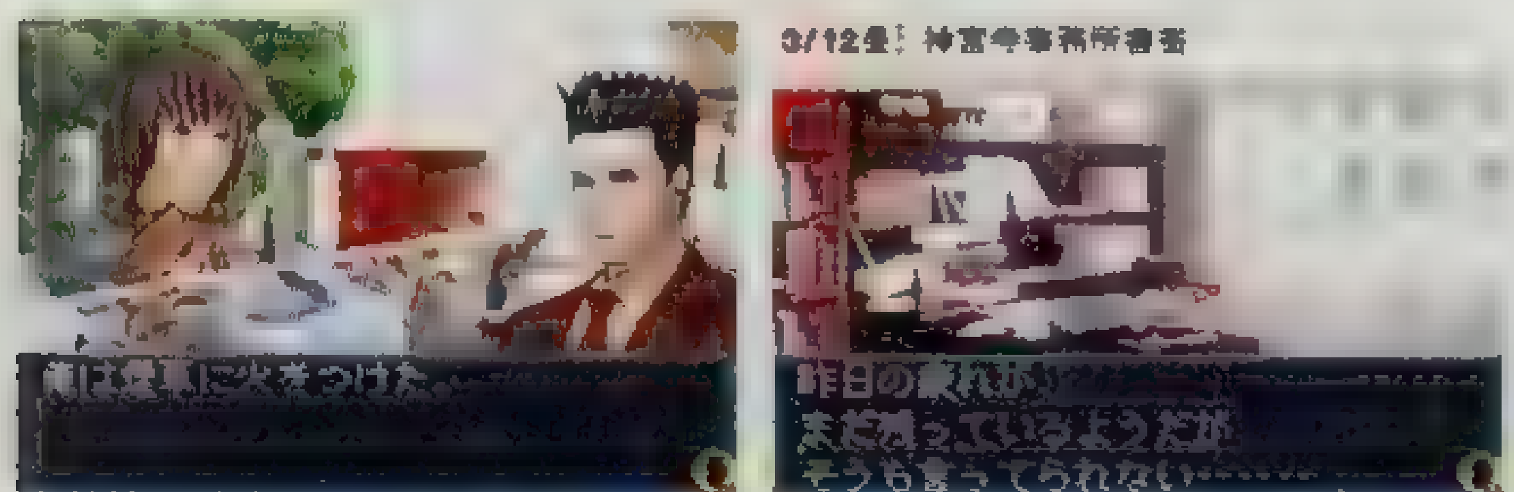


熊野离开后，我和洋子、春菜讨论起幽灵的事，突然间，熊野警官猛推开门闯了进来，并大声嚷嚷着"幽灵出现了！"，还说幽灵从他的眼前经过后就突然消失了，地点就在他回警署的途中，我决定带上洋子去看个究竟（也可以选择春菜）。

新宿8丁目的夜晚很安静，仔细观察了周围之后还是不能断定熊野是不是真的见到幽灵了（先选择"周围"，再选择"不能判断"）。调查没有结果，回到事务所，熊野和春菜已经离开了。看看夜已经深了，我和洋子也各自休息。

3月12日——神宫寺侦探事务所 书斋

一大早春菜就风风火火赶来事务所，身为静江夫人的委托代理人，本该对寻找亚希更关心，但我看这个人似乎对幽灵的事更有兴趣。末了，我还是带上洋子出门调查（也可以选择春菜），首先，我们要去的地方是亚希的公寓（选择"亚希のアパート"）。

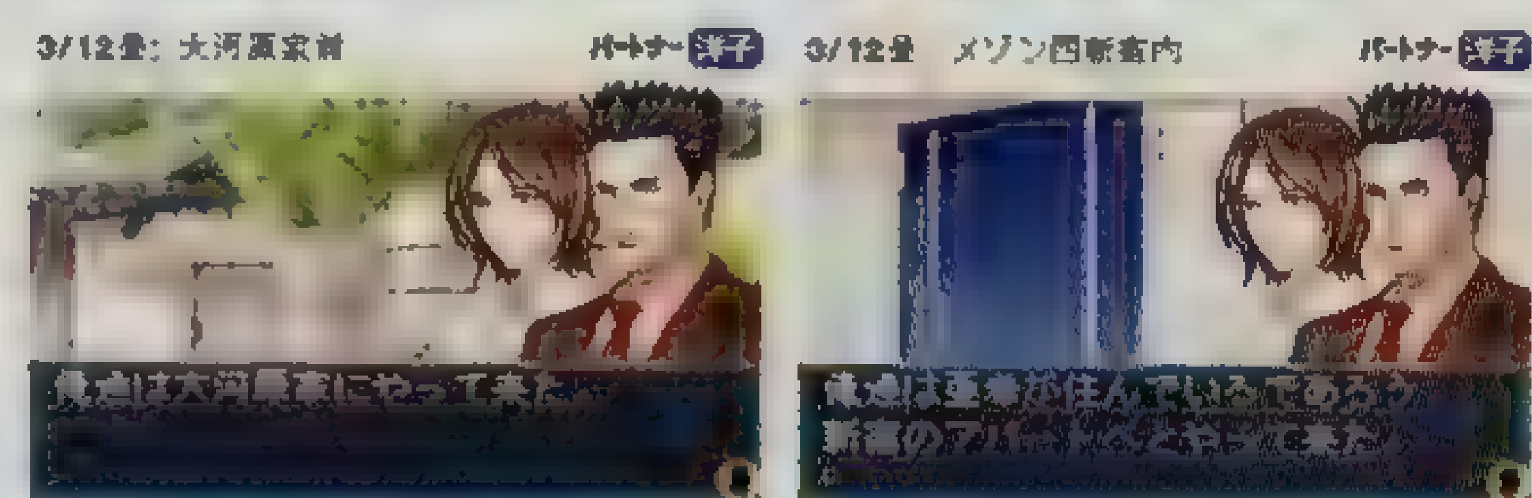


来到中野亚希住处的202号室，虽然洋子提出按门铃，不过我还有一个更简单的方法判断住户是谁，就是看看门牌（选择"表札"），202号室的门牌是写着"山田"，很显然，亚希并不住在这里。

正当我和洋子准备离开时，一个老妇人突然以惊诧地表情看着我们走来（在公寓门口选择"吸烟"引发），反复和老妇人对话并选择不同分



支逐渐打听出关于这所公寓的情报，原来老妇人名叫佐佐木，很早就住在这里，这么说，她有可能认识亚希了，虽然老妇人对这个名字没有什么印象，不过还好我随身带着亚希的照片。看了照片后显然这个老妇人知道些什么，但是她却拒拒绝告诉我，并威胁我如果再强迫的话她就要叫警察了，没办法，只好掏出一张侦探的名片表明自己的身份，并告诉老妇人亚希正是与我故去好友有密切关系的人，总算让这个顽固的老妇人开了口。不过不知道是不是因为年龄大了记忆力衰退了，许多问题都需要我反复询问，从旁侧击交叉打听，最后她告诉我亚希是一个现在少有的正直而礼貌的女孩子，不过在很久前就搬离这里了，搬离的理由传闻是因为"个人的原因"，最后，老妇人给了我一张写有亚希新地址的纸片，打开一看，写的是"新宿西"。



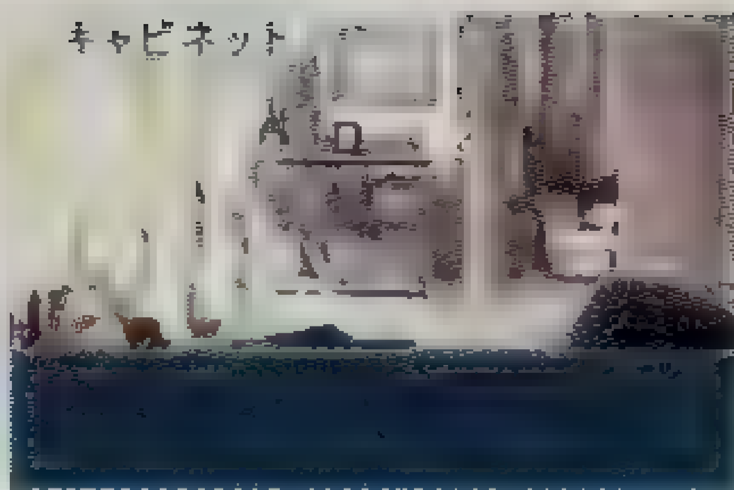
这个地方离我的事务所比较近，我很快赶了过去，但奇怪的是洋子在新宿西的公寓附近的人们都不知道这个人，经过打听才知道原来洋子已经搬走半年了，而且没有人知道她搬去了哪里，调查的线索到这里突然中断了。不管怎么说，我认为应该把目前的进况向委托人静江报告一下（选择"大河原家"）。

在大河原家的客厅见到了静江夫人，向她报告了我们目前的调查进度（选择"行……拮……"），随后向她提出搜索哲司房间的要求（选择"搜索哲司的部屋"）。



在静江夫人的引领下我们来到哲司的房间，搜索正面的柜子抽屉第二隔发现哲司死前1年的笔记，里面有关于亚希的内容，随后搜查房间的背面，在杂物柜的鞋盒里发现了哲司大学时代的旧物，其中也有一张亚希的照片，而且，照片上还有另外一名女性——我大学时代的同学，木下智美，而且，她也在哲司的葬礼上出现过。选择"葬礼的记账簿记录"，但是却没有找到木下智美的联络方式。经我和洋子推测最大的可能是她改了名字（选择"名……变……"），而现在用

王攀	游戏也要认真对待,否则将和现实分不清。
读者资料	20岁，男，030001，山西太原是青年路51号，2003级网络1班，兴趣：玩电脑游戏

名最有可能是"新岛智美"——因结婚而改姓。

用携带物中的手机和新岛智美联系，智美果然知道亚希，不过她却想不起神宫寺这个名字了，虽然告诉她我想把哲司的遗物交给亚希的意愿，但却没有得到智美的信任，告诉了她自己侦探的身份，反而更加激起她的戒心，没办法，还是出来面谈比较能解决问题，约定30分钟后在神宫寺事务所见面和智美挂断了电话，得到新线索后，我和洋子也离开了大河原家。




刚回到侦探事务所，智美就来了，不过她推说自己并不知道亚希，但我一口叫出了她的旧名，让她非常吃惊，随后我告诉她自己是受了哲司母亲的委托才来办理这件事的，但智美却激动之下说出"大河原家的人最不讲信用了！"，随后一再坚持自己和亚希只是很普通的朋友，在我的说服下，最后她终于告诉我亚希现在在新宿站西口的"托儿所"。来到那里才发现，那是一所为夜间工作者服务的店（选择"夜间营业"），现在时间还早，没办法了，还是回过头来先打听关于幽灵的线索吧。



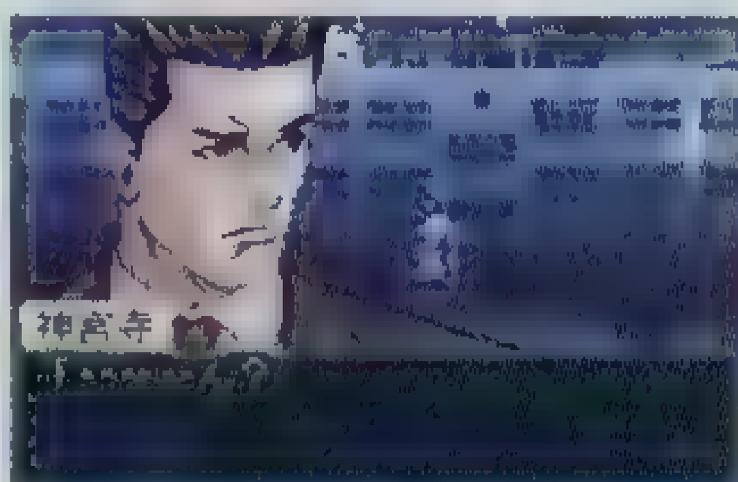

先去碇桥署找熊野警官，取得他的协助，随后去新宿站西口，在这里遇见叫做前田的情报屋工作人员，不过他是个无神论者，随后我们又前往中央公园等地打听，除了一个小男孩听说我们要调查幽灵就跑得飞快外其他一无所获。看看天快黑了，我和洋子决定先赶去"托儿所"。

一进门就看到一位女性正被孩子们包围着，



上前打听她果然就是亚希，不过她似乎对我已经没有印象了，向她转达了哲司的死讯和转交遗物的事后，亚希伤心地哭了起来，不过，她无论如何都拒绝接受这哲司的遗物（选择"携带物"中的"哲司的形见"），并且说她"没有资格接受如此重要的东西"，没办法了，我和洋子只好先回去。（选择"今日……引……返……"）。

现在正好是夜里，想起幽灵事件也通常是夜里发生，我和洋子决定先去打听关于幽灵的时间，上次调查的新宿8丁目人烟稀少，自然难有目击者，这次我们打算前往更近的新宿中央公园调查。在公园入口遇到一对年轻的男女，从他们听说曾经有人在"新西小"附近看到过白色的孩子的幽灵，很明显"新西小"是个简称，这对男女指的是名叫"新宿西小学"的地方（选择"新宿西小学校"），地址就在新宿8丁目附近。






来到新宿西小学后，我和洋子从门口的缝隙钻了进去，空旷的校园里没有一个人，正当我准备离开时，眼角的余光突然发现身后有人，当我转身之际，此人拔腿就跑，我和洋子自然紧追不放，终于抓住了这个家伙，很意外地，竟然是一个年轻的孩子。不过我不管问他名字还是家在哪里，以及年龄什么的他都一概拒绝回答，我只得先对他"动之以情，晓之以理"（选择"沉默"，随后选择"不生气"），然后趁其不备抓住他的衣服，上面果然用女性的手法写着孩子的姓氏：贵之。原来，孩子的名字叫做藤村贵之，而他深夜潜入学校的目的也是寻找"幽灵"（选择"幽灵"），突然间，贵之的目光集中到一点上来，我循着他的目光望去，街道的拐角处，一个穿白色衣服的小孩身影赫然出现，可是就在一两秒中间很快地凭空消失了。看得兴奋不已的贵之坚持要追赶幽灵，不过我和洋子把他暴力制服后给送回家了。




张梦阳	游戏的有无本无所谓，关键是你如何去看待。
读者资料	14岁，男，300200，天津市河西区龙都花园（南园）3-1-102，兴趣：看小说、打篮球、TVGAME

3月13日——神宫寺侦探事务所 书斋

先去大河原家向静江夫人报告了委托事件的进展，对于亚希不肯接受哲司遗物的事，静江建议我们等亚希心情平复了再交给她，洋子提醒我是否昨天去的时候正好妨碍了亚希工作，那么今天,我们就在非工作时间去见亚希试试。在一楼过道里遇到静江和哲三正在谈话,从谈话中得到一个情报,亚希好像以前怀孕过（选择"……妊娠……"）



前往新宿西的托儿所，这里依旧没有开门营业，不过我和洋子在门口遇见了一位大妈，猜测她应该是与这里有关系的人（选择"托儿所的关系者"),上前打听她姓林,是这里的经营者。

先把她和她的托儿所大大地夸奖一番（多选几次"林……褒……"和"托儿所……褒……"），然后向她打听关于亚希的事她才会开口，不过还得先从"托儿所的事"和"林的事"旁敲侧击说去,最后再提"关于亚希的事",不过大妈还是不信任我，回答了她一连串关于亚希的问题后总算取得了林的信任（问题的答案祥见笔记本上亚希的资料），林说亚希把这里的孩子照顾得很好,还说这是一种"补偿",我猜测,这种"补偿"应该是对孩子的吧(选择"……子供……对……")。我们决定把目前的情况向静江夫人报告，并打听一下关于"补偿"的含义。



不过在大河原家我们也没有得到什么太有用的情报，倒是在一楼见到了神情复杂的礼子,自己的丈夫要将重要的遗物交给别的女人,不能不说是一件难以接受的事。看现在时间还早,我和洋子决定先去调查幽灵的事。今天，我们打算到人气比较旺盛的歌舞伎街打听。在"歌舞伎街"、"一番街"、"剧场"等地打听，再综合以前的消息，得出幽灵曾经在"新宿8丁目"、"新宿西小学"、"新宿中央公园"出没过的情报。

眼看天色已黑，我和洋子又来到亚希工作的托儿所，一进门，却看见亚希满脸焦急万分的表情，原来是有一名孩子丢失了（选择"子供……失踪……"），先安慰混乱的亚希不要着急(选择"落……着……"），然后向亚希打听失踪孩子的特征和名字（记好，后面要用的）。随后我和洋子迅速展开搜索，并来到"碇桥署"找到熊野警官帮忙。把失踪孩子的有关资料告诉警官后，我们也开始四处搜索，先来到新宿中央公园西侧，搜索中央公园也一无所获，我决定还是先和洋子回去听听亚希怎么说（选择"回托儿所"）。



回托儿所后，亚希告诉我们通常这个孩子的母亲会在这个时候来接孩子，但是这次孩子失踪后，母亲也迟迟不见踪影，我分析可能是孩子已经被母亲接走了，现在正在外面玩呢，地点可能就在游戏机室（选择"パチンコ店"），在游戏机室果然见到了孩子（选择"拓朗君"），原来他确实是被母亲接走了。带孩子和母亲一起回到托儿所。看到孩子平安归来的亚希高兴地抱着哭起来。

刚送走母子俩，熊野警官也来了，看到这么多人帮助自己，亚希十分感动，于是我趁热打铁再次拿出哲司的遗物，但亚希却再次拒绝接受。（选择"今日……缔……"）

看看还有时间,我决定带洋子再去新宿中央公园去调查幽灵事件。按照南侧——北侧——入口——西侧的顺序追击,终于在公园西侧追到了神秘的人影，原来是一名穿白衣的中年男子。他叫荒川聪，经常在这里巡逻。向他打听关于幽灵的事，他开始会说不知道，但是向他详细说明了幽灵出现的时间、地点和样子后他又改口"大概知道一点"，选择"详细说说"，他告诉我他夜晚曾经在新宿8丁目和中央公园这两个地方看见过一个穿白色衣服的小孩，不过荒川否认中央公园里那个孩子是幽灵，因为那孩子还在和一个流浪汉说话，幽灵是不会和人说话的。而出现在新宿8丁目的孩子则和出现在中央公园的孩子很相似。



得到这些情报后告别了荒川，我和洋子继续来到昨天来过的新宿西小学调查。没想到又在这里碰到了贵之，不过这次他还带了两个朋友一起来调查幽灵（选择"贵之的同级生"），



正说着话,突然间,叫做美铃的女孩突然惊呼一声,幽灵再次出现了。大家一起赶紧追了上去(选择"后……追……")当我和贵之等人分两头包抄,将人影堵截在巷道中时(选择"先回……"),令人惊奇的是,人影消失了……

难道那真的是幽灵？！这时贵之却说他拣到了一件东西，不过他拒绝给我看，对于这个顽

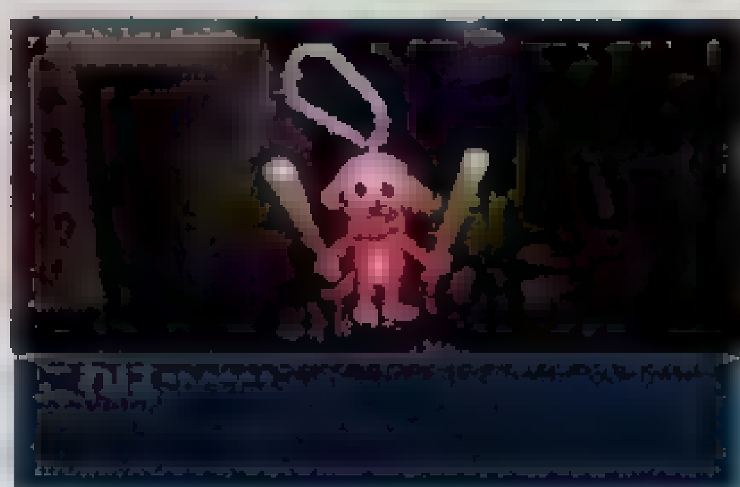
杜超	不管是NDS胜也好，还是PSP胜也好，我们都应该支持，因为我们是掌机迷。
读者资料	20岁，男，210001，江苏省南京市建康路410号502，兴趣：游戏、音乐、足球

固的小孩，只有先放一放了(选择"缔……")。贵之走后，我和洋子决定再将发生事件的周围搜索一遍（选择"搜索周围"）。先调查左侧的墙壁，再调查巷道里面的垃圾箱，接着调查下一个场景靠里面的木门，最后调查最后一个场景贴这墙壁上的寻狗启示，然后回到最初场所，在靠近屏幕最下方的地上有一小点新鲜的血迹（很小，注意找）。然后回第二个场景，在找过的垃圾箱旁边发现一个很小的小熊涂鸦，在废弃的自行车里找到一个儿童玩具。第三个场景里，在下水道盖附近发现小孩子的新鲜足迹，最后在第四个场景的最远处，发现围栏的底部被开了一条小缝，不过大小还不足以让一个孩子钻过。









正在整理调查成果时，突然间，穿白色衣服的小孩身影再次出现在我的身后，为什么他还要回来，难道是遗失了重要的东西在这里吗，突然间，我对贵之所拾到的东西异常在意起来……





3月14日——大河原家

一大早，礼子和春菜。

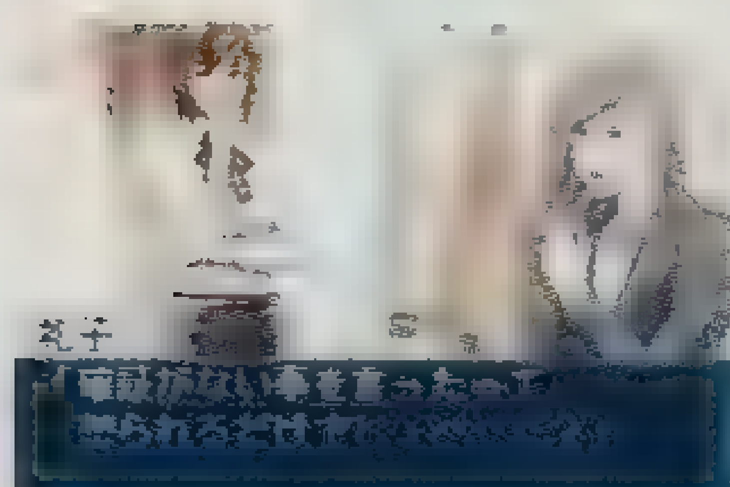
"告诉你，这件事情中我发现了一个大秘密……"

"哦？"

"是关于幽灵的事，我知道，幽灵一定是……那个。我可是大推理家啊。"

心领神会地沉默了片刻，礼子呵斥："胡说什么，有时间考虑这些还不如把神宫寺跟紧点！"

"这可是大家都想知道的推理啊。"



"不过，这件事先不要告诉母亲，没有把握的东西，先放一放……"礼子抹上口红，望着镜中自己美丽的模样，淡淡地告诫春菜。

3月14日——神宫寺侦探事务所

一大早，春菜又如期而至。这时亚希突然打来电话，说想去大河原家，希望我能够陪同，这当然没有问题了，我猜测，亚希次此前往大河原家，应该是拜祭哲司而来吧（选择"哲司……参……"）。

来到大河原家时发现亚希已经等在了门外，陪亚希到客厅见过了哲司的父母，原来哲司的父母将亚希和哲司拆散时，亚希已经怀上了哲司的孩子，在深深的道歉以后，哲司的父母向亚希问起了哲司孩子的事情，原来，哲司父母让我将哲司的遗物交给亚希，还有另外的目的。（选择"亚希的孩子"），那就是礼子和哲司结婚后并没有生育，而哲司的父母求后代心切而找上了亚希（选择"迹取……必要"），面对这种家族的私事，作为一个侦探我还是不插嘴为妙（选择"默……"），沉默了半晌，亚希终于艰涩地开口，孩子已经不在了。虽然我并不是知道个中原由（选择"判断不出来"），不过还是按照静江的意思，将哲司的遗物再一次放到了亚希的面前，同时，这也让我好奇起小盒子里的东西起来（选择"怀表"）。

亚希打开小盒子，果然，那是一块哲司随身携带的金色怀表，哲司曾经带着他和亚希一同走过了幸福的时光，而现在，怀表的时针已经停止了走动，这正如哲司离开亚希时的心情，对于哲司来说，他只会选择以这样的方式来表达爱情，泪水再一次涌出了亚希眼眶，让她控制不住自己跑出了大河原家。





我立刻赶出追上了亚希，坚强的女孩此刻已擦干了眼泪而强作出笑颜，完成了将哲司遗物交给亚希的委托后，我回到大河原家向静江夫人复命。虽然遗物的委托完成了，不过静江夫人又给了我新的委托，就是调查亚希的孩子的事情。看看时间还早，我决定先和洋子调查一下"幽灵"事件，当然，要先找到昨晚取得线索的贵之（选择"西新宿小学"）。

来到西新宿小学，老远就听到"贵之三人组"的吵闹声，我和洋子决定采取温和的态度请求他们帮助（选择"协力……依赖……"）。不过贵之还是拒绝将他拾到的东西给我们看，但态度

安泉	业界风云变幻，掌机消息不断。神游DS发售，了咱行货心愿。
读者资料	22岁，男，300200，天津市河西区大沽南路龙都花园11门601室，兴趣：高达、机战、掌机

已经不像以前那么充满敌意了。没关系，干侦探出身的就是不怕麻烦嘛，我和洋子跟随三个孩子前进（选择"后……付……"），先去新宿8丁目，然后到新宿中央公园西侧找到贵之三人组，最后回到新宿公园入口，贵之无奈之下终于放弃了想摆脱我们的想法。在告诉贵之我的侦探身份和受警方委托调查幽灵的事情后，贵之大感惊奇，正在和贵之一步步谈到话题重点，不巧的是熊野警官突然路过 ，就这打招呼的工夫，三个孩子又消失了。

出现过幽灵的地方一共有三处，既然西新宿小学和西新宿8丁目都已经去过了，那么剩下最有可能的地方就是新宿中央公园了。在公园转了一圈后回到入口，果然在入口看到了贵之三人,不过看起来好像他们也在害怕流浪汉（选择"ホームレス"）。正说着，那个流浪汉突然出现了，厌恶流浪汉的贵之立刻口出恶言，好在我出来打圆场（选择"见……"），流浪汉总算回去睡觉了，顺带也把贵之教育了一顿（选择"向贵之说教"），即使流浪汉也是人，也希望过上更好的生活，如果怀着偏见对对方恶言相向，是不考虑对方心情的一种行为。几个孩子被洋子说得低下了头，随后陆续回家了。

看看还有时间，我和洋子决定就新委托的事去拜访一下亚希（选择"托儿所"），不过亚希却不在那里，林大妈告诉我们，亚希请了假休息，我猜测，亚希可能是因为今天发生的事太多而感到疲倦（选择"今日之事"）。了解到明天上午亚希还将照常上班后，我和洋子告辞了（选择"回事务所"）。

3月15日——神宫寺侦探事务所 书斋

一大早，带洋子去托儿所见亚希（选择"托儿所"），看来亚希已经平复了心情，没想到的是竟然在托儿所的门口见到了贵之，而且看起来贵之好像很听亚希的话（选择"佐藤亚希"），不过亚希很怀疑贵之为何白天不在学校念书，贵之则撒谎说今天是学校创立纪念日，所以放假了。为了调查顺利进行，只好帮贵之撒谎了（选择"帮助贵之"），亚希很轻易地相信了我的话，为了表示感谢，贵之终于给我看了他拾到的东西，原来，那是一块和亚希手里一模一样的金色怀表！





我和亚希惊讶得说不出话来，随后，亚希说有重要的事要告诉说，并把贵之支开了。我知道， 下面的谈话将含义重大。





原来，那怀表是亚希与哲司约定结婚的信物,但这场婚约却遭到了哲司父母的激烈反对，尤其是哲司的母亲，三番五次地阻挠。那时亚希已经怀上了哲司的孩子，只是还没有告诉哲司。无奈之下，亚希终于接受了哲司母亲装在一个茶色信封里的钱，答应将孩子打掉。感觉到对不起哲司的亚希选择了在哲司眼前消失。而实际上，亚希并没有堕胎，而是将孩子悄悄生了下了，但她却无力养育孩子，只得选择了舍弃（选择"舍弃"），将孩子抛在了新宿车站的寄放物品柜里，而这块怀表，也是随孩子一起放在那里的……那一刻，亚希深深感受到身为母亲的罪过，很快后悔的亚希立刻赶往自己抛弃孩子的地方,但很遗憾的是，孩子已经没有了,而且,连同孩子一起的怀表也失去了踪影……

"这大概就是上天对抛弃孩子的人的惩罚吧……不管如何后悔，因为一时愚昧而做出傻事，就再也找不回自己的孩子了……我的一生，都将背负着这样的罪过……"

亚希的往事让我深受感触，但是，据我判断,亚希的孩子至今仍然活着，他就是都市传说中的"幽灵"！得知自己孩子仍然在世的亚希激动地请求我替他找回孩子，而我当然欣然接受了这个委托。

回大河原家向静江报告，不过我决定事情没有实质性进展前还是先向静江夫人隐瞒关于亚希过去和她孩子的事（选择"没什么进展"），随便应付了几句后我和洋子起身告辞，却在一楼碰见了神色慌张的哲三，虽然感到奇怪，我还是礼貌地寒暄了几句，才离开大河原家。

决定先回事务所把目前所发生的一切整理一下。把发生的一切告诉春菜,三个人商量一番后，我决定联络熊野警官一起调查（选择"给熊野打电话"），他可能知道发生在6年前亚希遗弃孩子的事情,电话约定熊野到我的事务所来后,春菜又借了洋子的电话打给了一个不知是谁的人……

不一会熊野到来,让他帮忙调查"6年前"在"西新宿火车站"的"孩子(赤……)"的事,顺便把亚希的事也说了一些(选择"少……话……"），熊

于涛	听说PSP的质量问题令人心惊胆寒，不过其优异的画质还是很诱人的。
读者资料	13岁，男，100840，北京海淀区，兴趣：玩游戏

野离开前又提供了一个情报，这几天，有人报告说中央公园的流浪汉样子有点奇怪。不管如何，我决定去打探一番再说。（选择"中央公园"）

赶到中央公园时间已经相当晚了，流浪汉可能已经睡觉了，我和洋子在公园里来回走了一圈（选择"公园……步……"）后，在公园的北侧，突然看到一名女流浪汉很痛苦的样子，先出声叫她（选择"声……"），再替她叫救护车（选择"救护车……呼……"），不过她转过身深吸一口气告诉我们没事不用叫医生，不过我和洋子看她并不是没事的样子（选择"大丈夫……"），随后向他打听最近流行的传言，她告诉最近公园里流传着一名奇怪的黑衣男子的事，让这里的流浪汉们都感到害怕，而且他们还误认为是我，不过，我和那名男子有明显的不同点（选择"人数"），那就是我一向都是和洋子两人行动，而对方一直只是一个人。

女流浪汉把事情发生的地点指给我们后就离开了，看看时间已经太晚，我和洋子决定明日再去调查。

3月15日——新宿西小学 校庭



深夜，贯之三人组还在学校附近调查幽灵的事情，突然间，贯之发现一幢无人居住的房间竟然放射出灯光，大感兴奋的三个孩子立刻前去调查，透过墙壁的缝隙，三个孩子发现，这废弃的房子里竟然有一个小孩在嬉戏，正当三个人大感诧异时，一个黑影从后面靠了过来……

3月16日——神宫寺侦探事务所

一大早，熊野警官就打来电话，告诉我并没有查到符合我所说条件的孩子，问我需要不需要放大范围寻找，不过这没什么必要，我猜测可能是孩子被盗了（选择"……荒……"），拜托熊野警官查找6年前在新宿火车站行窃的犯人，不一会熊野回了话，说有一个叫中西茂的人做过这样的事，不过现在已经刑满释放了，大概现在仍然在过流浪汉的生活。

考虑到我的朋友前田先生是个有名的情报通，我确定先去新宿站西口找他打听中西茂的事，前田告诉我，6年前发生了有名的"驱赶流浪汉"事件，那时为了配合自动步道建设，将滞留在车站里的流浪汉或驱赶，或抓捕，中西就是其中的一人，不过他刚刚离开车站又返回那里，在准备偷东西时被抓了。询问中西现在的居所前田告诉我中西就在中央公园，特征是长发，戴一顶红帽子。

听到这个描述，一个人的形象从我的头脑中浮现出现，事不宜迟，我立刻和洋子赶去中央公园（选择"红帽子"），先前那个被贯之撞见的流浪汉果然还在这里，原来他就是中西，不过他拒绝告诉我们任何情报，是个顽固的家伙，没办法，只得先放弃了（选择"引……返……"），这时前田也来到公园，他告诉我，对于中西这种人来说，以前的事是不会告诉同党以外的人的，不过中西有一个要好的女性，叫安田德子，经常夜间出没，特征是有着比那个年龄该有的更多的白头发，大概40岁上下，我正要对他表示感谢，前田却拒绝了，突然，他发现我手里拿着奇怪玩具。那正是我前日搜查西新宿小学的成果，那好像是一种召集人手的特殊物品，将它交给前田后他说为了答谢我，叫我记住HOLS几个字母，说是非常重要。

看看时间还早，还是先调查幽灵的事（选择"幽灵的事"），洋子建议先去和熊野警官联络，前往碇桥署，把事情的经过告诉熊野（选择"全部告诉熊野"），并告诉他中西很可能见过亚希6年前遗弃的孩子，并可能还知道一些什么，除外，还有一件事需要熊野警官帮助（选择"奇怪的男子"），那就是昨天我在中央公园打听到的关于奇怪的黑衣男子的情报，而且，那名奇怪的男子还袭击了公园里的流浪汉。

感到事情有些复杂的熊野叮嘱我一旦发生紧急情况一定要赶紧联络他。考虑到今天也该去向静江夫人汇报一下情况了，我和洋子立刻前往大河原家。

照例和静江夫人寒暄了几句，随后我和洋子起身告辞，没想到又在一楼走廊碰到了慌慌张张急着外出的哲三，最近总感觉他的行动非常奇怪（选择"变……"），刚出门又碰到外出归来的礼子，正在寒暄的时候，礼子的电话响了，奇怪的是，她对着电话说着"……继续调查……"，随后就匆忙离开了，掉落了一张名片，上面写了"北条隼人"。

——未完待续

张四通	有女朋友是一种享受，与女朋友一起看《掌机迷》那就更是一种享受了。
读者资料	16岁，男，430015，武汉马场角路289号新世纪都市花园9-1-302，兴趣：PC游戏、掌机游戏、动漫



研修医 天堂独太 完美剧情攻略

TENDŌ DOKUTA

NDS	SPIKE	AVG	对应触笔
	2004.12.02	5040日元	1人用

文/逆转A.C.E：nakazawa
责编/暗凌

接上期

第二话 神之手

准备前往第三值班室找麻生医师并路过中庭的独太一边走着，一边仍挂念着内藤的手术，正巧星幸这时也在这里，向她谈起了先前手术的情况，当然也提到了手术时曾令独太出现纠纷的穿孔性腹膜炎和阑尾炎，他也埋怨自己若不是麻生老师及时出现的话就害死病人了，多亏开朗的星幸不停地安慰着独太，才让他感觉好受了一些。

来到第三值班室，独太的任务当然还是要继续说服麻生来主刀内藤的手术，出示“内藤治夫”的人物记录。一说到这，麻生的看法也正如泽井教授之前讲到的那样，需要实施冠状动脉搭桥术，建立人工心肺，止住其血液循环，再使用人工血管来搭桥后进行具体的心肌手术，麻生责备独太对这个在教科书上讲解得再详细不过的手术居然没有一点常识性的认识，甚至不清楚其操作起来的高危险性。不过麻生提出要是以下的条件具备的话，她可以考虑主刀这个手术：首先内藤作为患者，要对其进行如此危险甚至可能随时死在手术台上的手术，显然要征求到他的同意并签字后方可实施，所以必须拿到内藤的手术同意书；另外进行这项手术也必须有位强力的麻醉医师协助，因为手术必须要在夜间进行，而一般的医生们都已经下班回家，没有特别的紧急情况一般是没有人会加班的，所以必须要提前预约到麻醉医师。麻生再次提到不仅要达成了这两个条件，到时候她还要独太的表现是否令自己满意再作最后的决定。

那么现在就要去完成这两个基本条件，对初来乍到的独太来说，目前自己认识的麻醉医师似乎只有增居宇津藏，于是前往手术准备室找他。见到他后独太开门见山地说希望他能担任内藤手术时的麻醉工作，出示“内藤治夫”的人物记录。一听到是内藤治夫的名字，增居一下子就联系到了冠状动脉搭桥术，看来这事果然在医院里影响很大，不过增居纳闷道为什么独太问这个，很难以想象由他那个实习医生来主刀这个手术会有什么后果，独太连忙解释道负责这个手术的执刀医生是麻生医师；出示“麻生铃”的人物记录。一说到是麻生，增居立即断然拒绝了独太的请求，他先说若非是紧急事态自己不会加班，接着又说自己看不惯麻生的傲慢，并不想作为她的麻醉师来配合手术，再加上独太又是麻生手下的实习医生，所以他就更不会帮这个忙了，而且本来他隶属于第二外科，没必要非得接受独太所在的第一外科的任务，但最后又补充道若要是自己一直钟意的星幸能够来说服他的话倒是可以考虑一下，说完他便离开了，得到“增居宇津藏”的人物记录2。

看来只有去找星幸了，不过这个时候她并不在护士站，弗朗斯叫他过一会儿再来看，那么到第一次见到玛雅的医院茶水室去看看吧，果然她在这里，她也清楚父亲的病况不妙，所以独太希望她最好能把她父亲的病况都告诉他，这样才能征求到同意，手术的进行也才有可能，否则一直这样下去也最多活两三个月，玛雅表示愿意将事情告诉父亲并去试试劝服他同意动手术。于是二人一同来到治夫的病房，他依然还在那摆弄着自己的计算器，独太和玛雅也直接将病情的实情告诉他，告之其目前用内科的方法是已经无法根治他所患的狭心症了，这样下去最多也只有两三个月寿命了，如今采用外科手术是唯一能拯救其的

办法，但是成功率目前最多也只有一半，出乎二人意料的是内藤对此的反应很平静，他问将为自己手术执刀的医生会是谁，独太告诉他就是那位被称为“神之手”的名外科医生麻生铃，出示“麻生铃”的人物记录。一听到是麻生，内藤表示需要一点时间自己一个人静下来好好考虑一下。

离开病房，接着再去护士站，星幸已经回来了，独太支支吾吾地说有事情要拜托她，但又不方便在这里说，于是请星幸一同上天台去，告诉她自己正在请麻生老师为内藤的手术主刀，不过自己需要达到一定的条件才请得出麻生，听到这甚感高兴的星幸就拿出一个幸运符送给了独太并祝他顺利成功，得到道具“幸运符”。这时独太就直接地提到其中的一个关键的条件还需要得到她的帮忙，是关于增居医师的，因为只有让星幸去说服他才愿意配合麻生主刀的手术，出示“增居宇津藏”的人物记录2。不过一般情况下要说服增居也不是件容易的事，考虑到他的癖好，所以星幸提议要采用魔法少女的诱惑，并配合眼泪攻势……最后若还不能令其就范的话那么就只能用武力手段来解决问题了，她还得意地称道自己的父亲是柔道五段，自己当然也有所遗传了，看来为了帮助独太，星幸也是有所牺牲了。

随后二人便前往手术室，增居一看到星幸后就兴奋得不得了，接着星幸立即使出楚楚动人的眼泪攻势，接着又扮成增居所喜欢的魔法少女状……在其一阵满足的笑声中，他爽朗地答应了独太的要求，承诺手术麻醉的预约，得到“增居宇津藏”的人物记录3。

独太觉得因为在这次的冠状动脉搭桥术中自己将作为助手参与其中，毕竟自己还没有该方面的实际经验，所以有必要就这点去请教一下自己的前辈实习医生上户，终于在中庭找到了她。她告诉独太所谓的主刀医师也只是发布手术指示和关键环节上需要亲自操作，其他地方的绝大部分普通操作都是由助手来完成的，而当提到自己这次将作为麻生的助手时，上户却突然怒面满容地离开了……

想到毕竟自己毕业的学校不算是名校，在某些方面自己的能力确实有所欠缺，为了能够了解更多关于冠状动脉搭桥术的基础内容，他晚上来到医院的资料室彻夜加班补修关于这方面的知识，特别是关于实施冠状动脉搭桥的四个基本步骤，得到医疗道具“冠状动脉搭桥术”1、2、3、4。

因为昨夜熬得太久，第二天早上好不容易爬了起来的独太，在病房的走廊上碰到在此等候自己已多时的玛雅，她告诉独太自己父亲已做好打算，准备亲口告诉他。来到内藤的病房，终于没有玩弄计算器的老内藤面带凝色一开口就问独太自己是不是真的只能活两三个月了，说到这他又念叨着这样的话自己就等不到孙儿的出生了，为了能见上小孙子一面，他决定同意进行手术并已签下了手术同意书，得到道具“手术同意书”。并且内藤还拿出了亡妻也就是玛雅的母亲留下的指环，交给了独太，这顿时让他感到自己的责任变得更大了，得到道具“戒指”。

现在手术同意书和麻醉预约都已经得到了，那么下面就可以去找麻生老师正式请她复出主刀了。独太来到了第三值班室，但麻生医师却并不在，她到底去哪了呢……这个时候突然又想起了平吉，相信任何与女性相关的话题都能在他那找到线索。前往平吉的病房，刚来到走廊就又听到有女性尖叫的声音，厚颜无耻的平吉得意地笑着……独太直截了当地问他知不知道关于麻生老师此时的去向，不过他却扯到今天麻生很性感，随后又交给独太一张照片，是从麻生身上掉下来的，原来是一只戴着铃铛的黑猫，特别是那个铃铛与麻生脖子前系着那个的铃铛一样，得到道具“黑猫的照片”。继续追问他关于麻生的下落，出示“麻生铃”的人物记录，他告诉独太今天是麻生的生日，以她的性格不可能呆在这个闷人的医院里，没准是到外面喝酒去了吧，估计应该是某视觉系的酒吧之类的，不过根据那张黑猫照片来看，或许她本想是到礼品店为自己选择那样的一件生日礼物。依照平吉的分析，麻生老师应该有很大的可能是去了那家视觉系的酒吧，不过对附近地形并不怎么熟悉的独太确实也不知道这酒吧哪里才有，看来还是只有找医院里其他人问问。不过走了一大圈似乎所有的人对此都不太清楚。来到医生办公室，看到仍旧不停地在这里擦汗的柏木医师，再向他询问关于那酒吧时，他



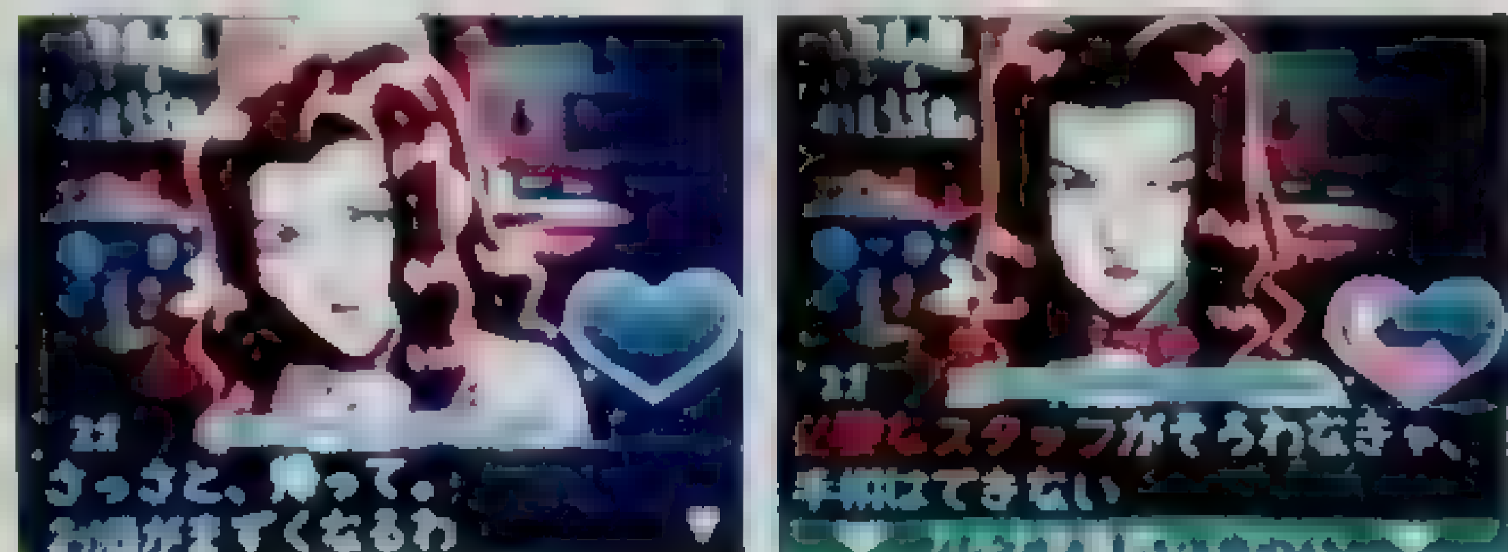
方昕	NDS，我就喜欢！PSP，我舅喜欢……
读者资料	17岁，男，232038，安徽淮南第二中学高二3班，兴趣：玩SP、看掌机迷、上网与睡觉

说附近的一家名为Thunderbolt（雷电）的店就是那样的视觉系的酒吧，现在知道了店名，那么接下来的就好找得多了。

独太走出医院，碰巧经过一家礼品杂货店，似乎里面的玩偶中堆放的就有麻生照片上的黑猫，用下方触摸屏将其指出并买下，得到道具“布制猫玩偶”。接着来到了雷电酒吧，果然一进去就看到麻生已经喝得烂醉如泥地趴在吧台上了，对于独太的到来，她表现出爱理不理的态度，于是告诉她自己为她准备了生日礼物，出示道具“布制猫玩偶”。麻生对于独太怎么会知道今天是自己的生日显得很纳闷，显然她也并不喜欢独太这样涉及她隐私的做法，所以这个本打算是意外的惊喜却并未起到预料的效果。接着就要进入主题了，当然是说服其主刀内藤治夫的手术啦，于是本作中的说得系统正式在此登场！

【说得系统】麻生：四步说得

其实熟悉逆转裁判系列的玩家们一眼就能看出实习医生中的说得系统几乎就是逆转中“心锁”系统的翻版，都是利用人物或物品的记录来逐步破解对方内心的秘密或心理枷锁，这让逆转迷们对此倍感亲切。



第一步，将先前在礼品杂货店为其选购的生日礼物送给她，不过相比于刚才，麻生对此显得要高兴得多，出示道具“布制猫玩偶”。

第二步，麻生正经地问关于内藤的手术他本人是否同意了要做，出示道具“手术同意书”。

第三步，接着又是之前条件之一的关于麻醉医师的预约情况，出示“增居宇津藏”的人物记录3。

第四步，麻生最后的要求便是她需要一位得力的助手，独太将自己最近所了解到的关于冠状动脉搭桥术的情况告诉她，表示自己可以胜任，出示医疗道具“冠状动脉搭桥术”。

说得成功！麻生答应为内藤主刀，但鉴于自己目前的状态，执刀时手会发抖，所以为了这个手术她将决定戒酒进行调整，并将手术的时间定在一周之后。

第二天，为了准备将来的手术，还是到医院各处都走走吧，先前往内藤的病房，将麻生医师已正式决定执刀并定于一周后进行手术的消息告诉了他们，玛雅却突然感伤担心起来，倒是内藤自己却显得相当轻松，他还说等手术成功完成自己恢复之后还要亲自主持独太与女儿的婚礼……接着又来到中庭，光和弗朗斯护士长都在这，他们对于内藤即将进行手术的事感到高兴，并不断地鼓励着独太，光还与他相约手术成功结束后一同去玩足球，不过这时上户这个凶神又出现，吆喝着把光带回病房了。最后再去护士站将这个好消息告诉星幸吧，她对于独太能够成功说服麻生也感到相当地高兴并祝福其成功。

一周慢慢地过去了，就快到给内藤正式做手术的日子了，手术的前一天来到中庭闲逛，却看到了令独太吃惊的一幕，泽井教授和麻生老师似乎正在争吵着什么，结果泽井又打了麻生……究竟是怎么回事呢？



终于到了进行手术的这一天了，在进手术室前的内藤开始显得有点紧张了，毕竟进去也不一定就能出来了，还好星幸在一旁不住地安慰他，玛雅也为其加油鼓劲，他才放松了一些安然地进了手术室。

【手术阶段】内藤治夫·狭心症



手术就要准备开始了，但麻生老师却姗姗来迟，脸上泛着红晕，看来一定又是喝酒了。正式开始手术，麻生熟练地操刀着，真不愧是神之手。

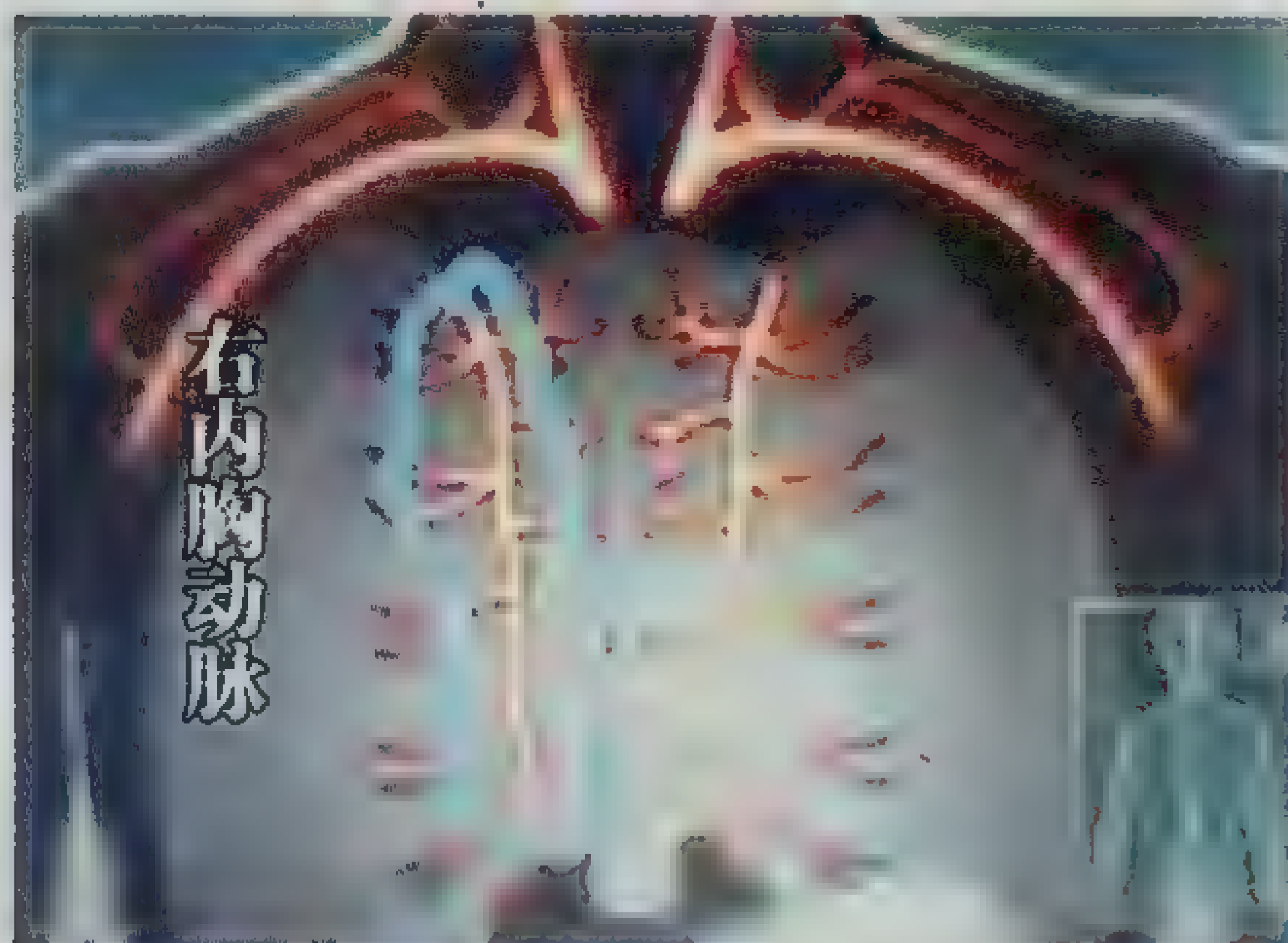
阶段Ⅰ 手术操作

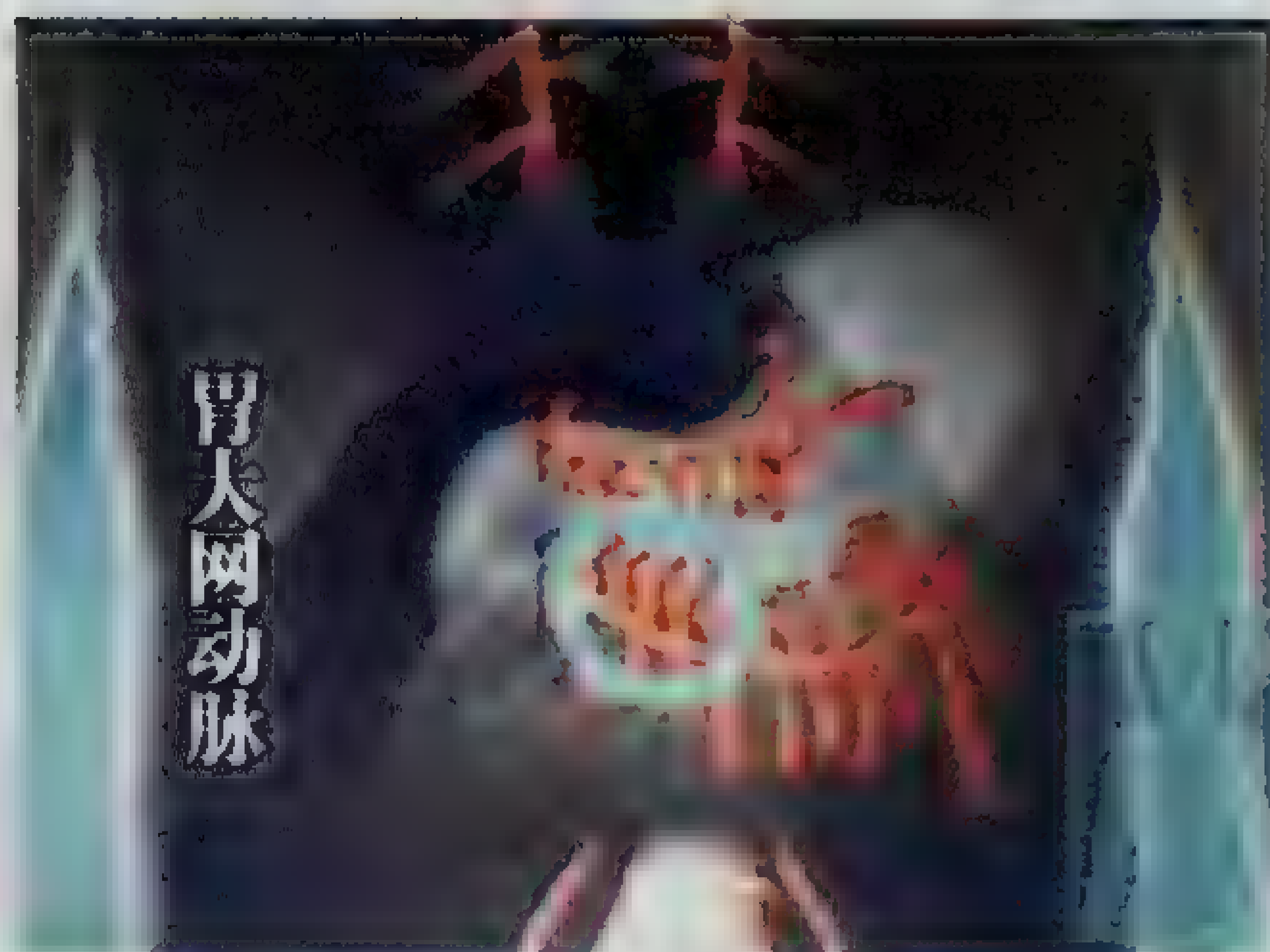
第一步，需要用开胸器打开病患的胸腔，这



项工作应该由助手来完成，选择“天堂独太”人物记录。

第二步，需要由独太来完成左右内胸动脉和胃大网动脉这三处动脉的切取，使血液循环止住，需要利用手写笔在下方触摸屏上来完成。如图所示：





第三步，到现在这个步骤一共用了11分半，而一般医师的操作都会花上半个小时，因此连增居也不得不赞叹道麻生确实不愧为“神之手”的称号，接着需要建立人工心肺，麻生要求独太来完成，选择 “冠状动脉搭桥术”医疗道具1 。

第四步，人工心肺建立后需要止住几大动脉的血液循环，以免造成脑血塞，选择 “冠状动脉搭桥术” 医疗道具2。



第五步，接着需要压迫双颈动脉，以防血倒流至脑部引起脑血塞，在触摸屏上点取颈位置，(如图1)所示：

第六步，现在需要用到心筋保护液，其能使心肌处于柔软状态，这样以方便于人工动脉与冠状动脉的吻合，由仓衣负责准备，选择“仓衣早苗”人物记录。

吻合搭桥的步骤由神之手麻生一气呵成地完成，但就在这个时候，麻生体内的酒精发作，显然无法继续进行手术操作，只能指示独太去完成，尽管只差最后一支动脉的吻合了，但一般的人要去完成的话依然很难，这对于独太自己来说更是难以想象，于是纠纷系统出现！

阶段Ⅱ 纠纷系统

第一步，对于自己去完成余下的手术没有心理准备，所以这个时候的独太只有尽力再去回想前几天专门仔细研究了冠状动脉搭桥术，选择 “冠状动脉搭桥术” 医疗道具。

第二步，这个时候麻生对于酒精的反应造成了目前的危险境况，选择“麻生铃”人物记录。显然接着的手术无论怎么困难，也只有独太一人能做了，为了内藤先生，也没有别的办法了，纠纷解除。

第三步，于是独太又担心万一手术失败了怎么办，但目前也没有别的办法了，唯一能做的，只有希望幸运能伴随着自己，选择 “幸运符”道具。

阶段Ⅲ 继续手术

打破了自己的心理纠纷，独太将在麻生医师的指导下去完成余下的手术操作。

因为独太最为得意的技巧便是裁缝，于是这里缝针吻合的步骤对其来说是能很好完成的，用手写笔在触摸屏上缝针，如图所示：



顺利缝合完成后，手术应该可以算是基本完成了，所以可以关闭了人工心肺，再将各主动脉引回并恢复，但这个时候又出现了突发情况，内

藤的心跳消失，但刚才一切操作都是正常的，没有道理会这样，于是独太又陷入了新的纠纷系统！

阶段Ⅳ 纠纷系统2

第一步，一想到内藤先生，自己不能就这样地轻易放弃，而且他之所以愿意进行手术的原因也是为了将来能见到孙儿，选择“内藤治夫”人物记录。

第二步，又想到玛雅对自己的信任和拜托，所以更不能让她失望，选择“内藤玛雅”人物记录。

第三步，最后再想到老内藤交给自己的那枚玛雅去世的母亲所留下的戒指，独太觉得更不能因此而辜负他们的期望，选择“戒指”道具，如此的坚定信念再次支撑起思维曾一度混乱的独太，成功打破纠纷！

阶段Ⅳ 逆转手术

同时这个时候内藤的心跳也恢复，再确认后，独太现在需要把打开的胸腔缝合起来，老规矩沿着缝针即可，这里一定要慢慢来，不能着急，如图：



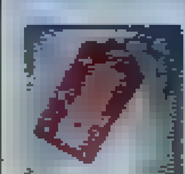
随着缝合的完成，手术也终于结束，应该算是获得了成功，老内藤今后也将能见到自己的孙儿了。在手术室外一直守候着的玛雅得知父亲平安无恙时，高兴得流起了泪来，并且还不停地感谢着独太。但这个时候玛雅的脸色突然变得很难看，满头的虚汗，她自己解释道也许是受了风寒才这样，不料话音未落，玛雅却昏倒在地上……

病历记录

Ⅰ人物记录·医务人员

[illegible]	
	记录2：对星幸心存好感，只有她才能说服得了增居。
	记录3：通过星幸的说服，得到了增居为内藤手术的麻醉预约。

Ⅱ物品记录

幸运符	道具
	记录：星幸一直带在身边的幸运符，关键时刻说不定还有特殊的作用哟。

冠状动脉搭桥术	医疗道具
	记录1：手术打开胸腔后，需要建立体外的人工心肺。
	记录2：建立人工心肺后需要止住几大动脉的血液循环，以免造成脑血塞。
	记录3：将人工动脉与心脏的冠状动脉相连，以此来形成搭桥。
	记录4：这样便可使心脏内的血流停止，以方便于进一步的心肌手术。

手术同意书	道具
	记录：内藤签字后的手术同意书。

戒指	道具
	记录：玛雅母亲生前所戴的指环，内藤一直将其带在身边。

黑猫的照片	道具
	记录：平吉所持的黑猫照片，猫的额部有个白色心状的标记。

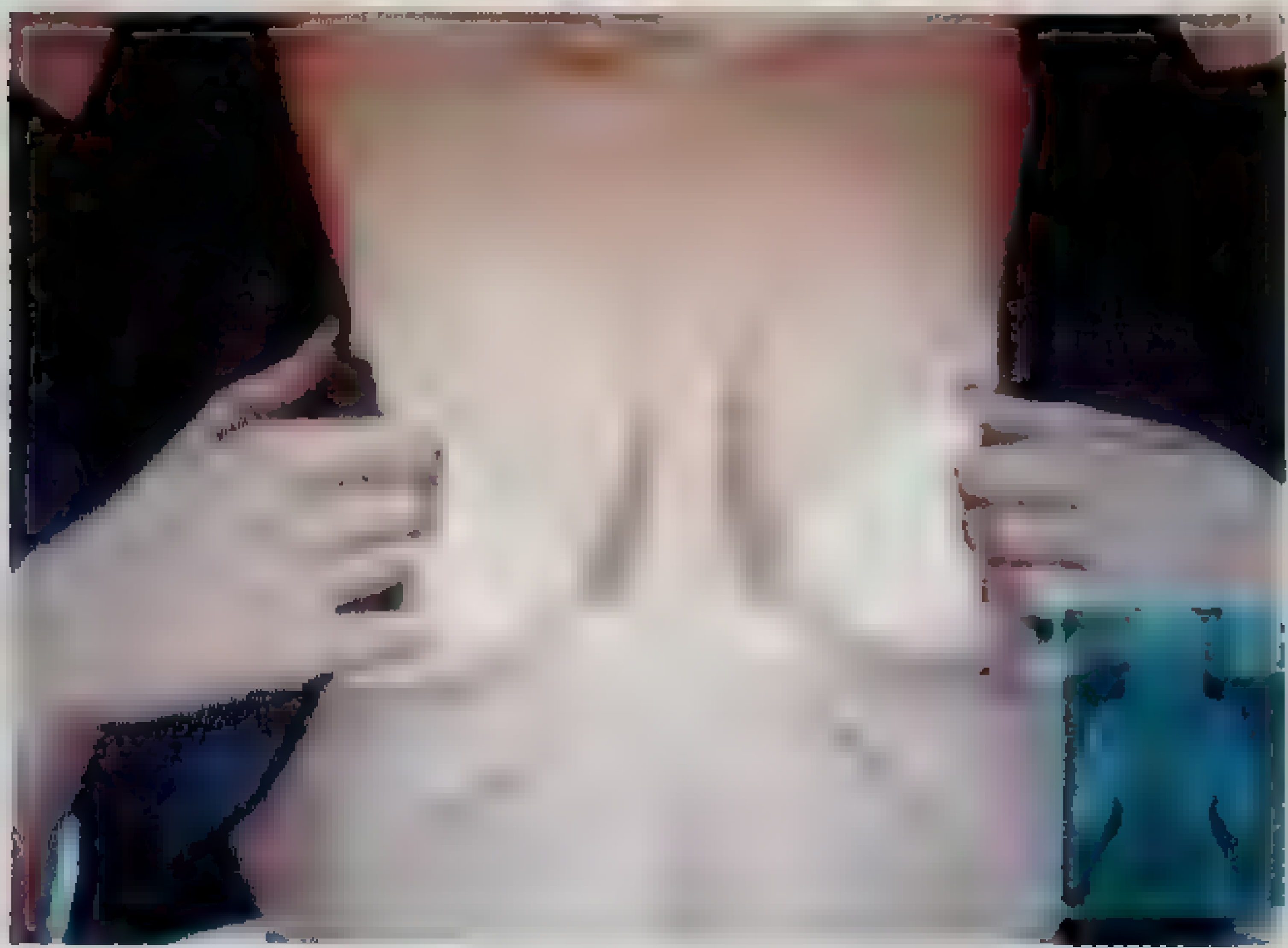
布制猫玩偶	道具
	记录：正是照片上那只黑猫的布制玩偶，是独太为麻生准备的生日礼物。

第三话 战场（上）

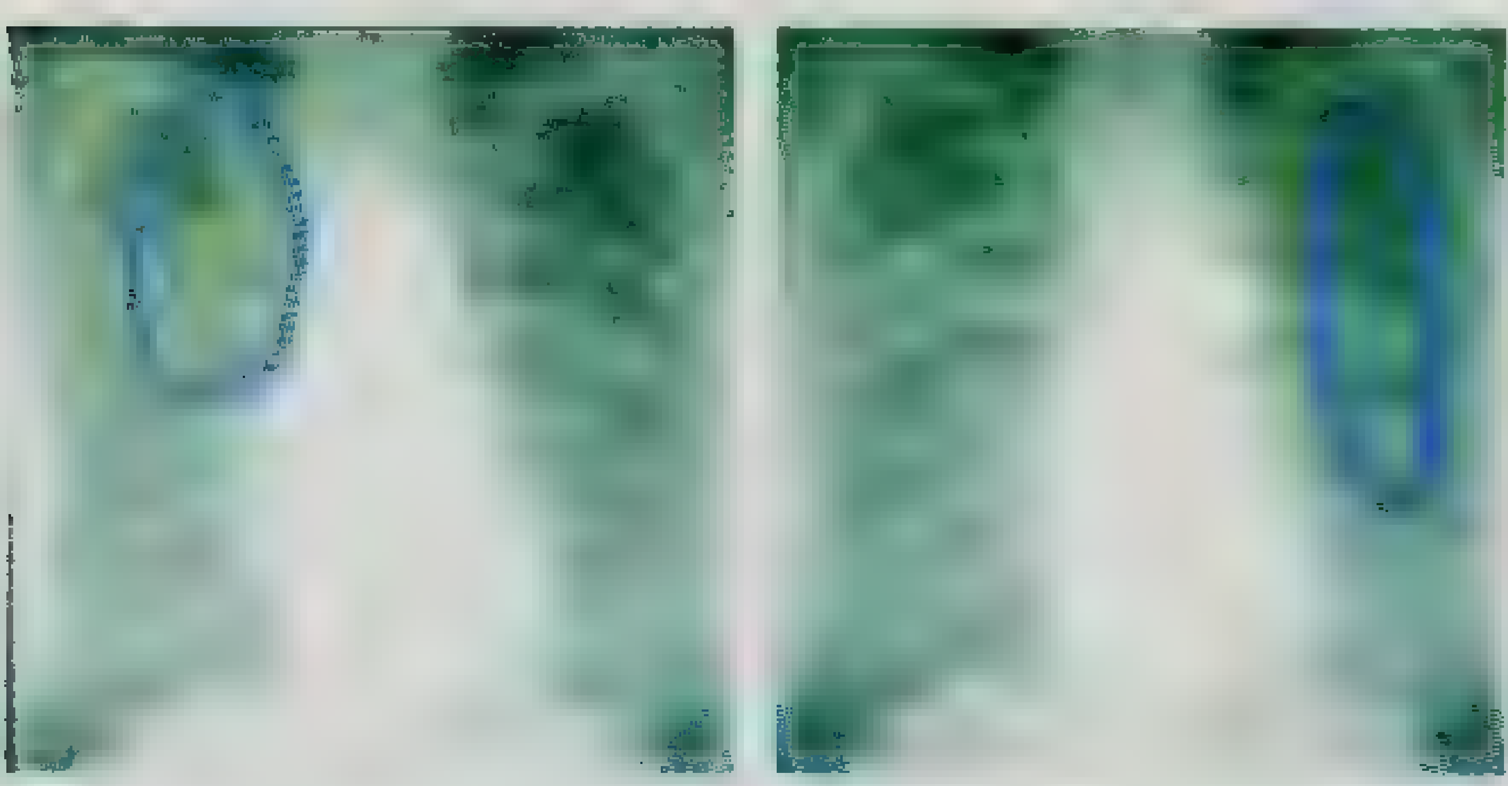
昏倒的玛雅被立即送往了急症室，没过多久她便醒了过来，独太仍然很担心她到底是怎么回事会突然昏倒，她说也许是这段时间太过于担心父亲的手术，再加上感染了些风寒才如此的吧，她边说还边咳嗽了起来。不过据独太的观察，刚



才玛雅咳嗽时其口腔内有白色的黏状物，很有可能是口内炎，得到“内藤玛雅”的人物记录4。鉴于此，独太提出需要对其胸、肺部进行听诊检查一下，听其左胸，有类似咕嘟咕嘟的声音，再稍微上移点位置，并让其深呼吸一口，居然听到了连续的水泡音，现在初步怀疑有可能是肺炎的表现，得到“内藤玛雅”的人物记录5。考虑到她现在怀有身孕，为了不给胎儿造成影响，所以独太建议玛雅应该来做一个详细的身体检查并将病医治好，于是便给她进行了一次胸腔的X照片，在其两肺发现有局部的异常，用手写笔在如图的位置上进行触摸，特别是在左肺处看到阴影，现在看来是肺炎的可能性相当大，“内藤玛雅”的人物记录5更新。但独太为了不像上次那样再犯误诊的错，所以他还是决定先去找别的前辈医生看看他们的意见是如何。



这个时候麻生医师应该还没回来，而热心的柏木医师也不一定在医生办公室，正在纳闷时，上户前辈突然出现了，原来她是想确定下内藤的手术是否成功了，当得到肯定的回答后以她的嫉妒心理当然是又不爽了。不过既然正巧她在这，那就不妨把X光照片也拿给她看一下先，出示“内藤玛雅”的人物记录5。似乎对于这样的阴影她感到非常熟悉，于是便问独太这是哪位患者的X光照片，告之她是内藤治夫之女内藤玛雅的片子后，上户就越发感到这阴影看起来很眼熟，她提到当自己还在LA医院实习的时候就曾见到过与这一模一样的阴影，于是她接着追问这女子还有



没有其他的症状，出示“内藤玛雅”的人物记录4。独太告诉她除了有点风寒感冒外，其口中有白色黏状物并且胸部还有类似水泡声的杂音，上户思索了一阵后又问独太有没有注意到过最近玛雅出现身体的持续低热和体重急剧下降的状况，当得到肯定的回答后，上户也肯定的说现在她看到的这张X光照片与她以前在LA医院见到的那张几乎可以说是相同的，所以她推断出这应该是位“卡波氏肺炎”患者，也就是卡氏肺囊虫肺炎(PCP)，而这个病，通常又是艾滋病的并发症和常见的继发病之一。一听到是和艾滋病有关，独太愕然，甚至不敢相信，更难以想象到玛雅居然会是艾滋病的疑似患者，“内藤玛雅”的人物记录5更新。

这时再回到急症室，玛雅问着独太是否还要进行气管的支镜检查，显然独太现在不敢直接对她说这可能与艾滋病相关，但是又必须要确认病因，所以他告诉玛雅除了气管支镜检查外还得要进行血液检查，以便于确定所感染肺炎的病菌到底是什么，然后再选择相应的抗生剂来治疗，其实，后面这番话都是独太掩盖的托词了。在糊弄了事的气管支镜检查后，独太开始为玛雅抽血以进行血检，期间玛雅问到他为什么会选择做医生，这令独太回想起自己的往事，之所以会想要做医生其实都还是因为母亲的去世，当他还在读中学的时候，母亲就得上了癌症，在那时得那样的病，一般情况下几乎都算是绝症，但独太相信，要是自己是位医生的话，不管是多么难对付的病，自己都有信心去尝试和有能力救回母亲，自从那以后，母亲的死给小小的独太留下的遗憾是巨大的，所以他才要发誓将来要成为医生，去拯治更多的像自己母亲那样的病患，“天堂独太”的人物记录2更新。

血样取完了，独太告诉她因为检验还需要一定的时间，所以她可以在房里去休息一会再来看报告。用粒子凝缩法验血得到的结果确实不出上户所料，确实是HIV呈阳性，也就是说玛雅是艾滋病病毒的感染者，这让独太吃惊不已，对于此，他觉得有必要问问玛雅并弄清楚其未婚夫的死因到底是什么，出示“内藤玛雅”的人物记录3。玛雅如实地告诉独太她未婚夫是因为艾滋病而去世的，既然都说到这了，又看到面色凝重的独太突然问这个，玛雅自己也基本上能猜到是怎么回事了，其实她早就知道自己是艾滋病毒的感染者，三年前时她就曾去做过一次HIV的检查，结果是呈阳性，而且玛雅似乎也知道现在所得的病是卡波氏肺炎，“内藤玛雅”的人物记录3更新。玛

雅也自责患上这样的病实在是对不起父亲，独太劝解说自己一定会想尽各种办法帮她医好，不过玛雅叹到纽约的医生以前就对她说过以目前的医学近几年想要彻底医治好艾滋病的希望几乎是没有。玛雅表示以前最开始自己知道这事时，相当难以接受这样的现实，不过现在她已经看开了，没有别的过多的奢求，只希望自己的孩子能够平安顺利地生下来，这时她又向独太提出一个请求，希望他能够成为自己的主治医生，“天堂独太”的人物记录3更新。然而这时玛雅的卡波氏肺炎的病情似乎也恶化得更厉害了，不停地咳嗽又再次昏倒，看来得正式为她办理入院手续了，这时老内藤也来到了女儿的病房，显然独太不敢把关于玛雅所患的艾滋病一事告诉他这位刚刚才动过大手术的人。走出病房，碰到星幸，看来她也知道玛雅感染了艾滋病一事了，多愁善感的她又沮丧得几乎要哭了起来，经过独太的一番安慰，她才又恢复了往日的那种开朗。



第二天，天空灰蒙蒙地下着小雨，这也正如现在独太的心情一般，正要前往玛雅的病房去看看她现在的情况，在门外的走廊上碰到了还是在不停擦汗的柏木医师，和他谈起了玛雅的病情，随即又跟他来到医生办公室作详谈。柏木告诉独太现在有种叫AZT的药物是专门用于艾滋病的临床治疗，其尽管不能彻底根治艾滋病但却能有效延缓艾滋病的发病时间，能使艾滋病毒感染者不至于那么快地就成为了艾滋病病人，能使艾滋病的绝对死亡率降低，得到医疗道具“AZT”。不过这里柏木又建议独太不妨试试鸡尾酒疗法，没准还能收到奇效，其实就是将几种药物混合起来使用，不过这样做也有强烈的副作用，并且费用也很高，每月会花掉数万元的医药费相信对于一般人来说都是难以承受的吧。而至于卡波氏肺炎，柏木说用“Pentamidine”这种药来治疗的话效果相当不错，不过目前医院里也只有麻生医师才有那种药。

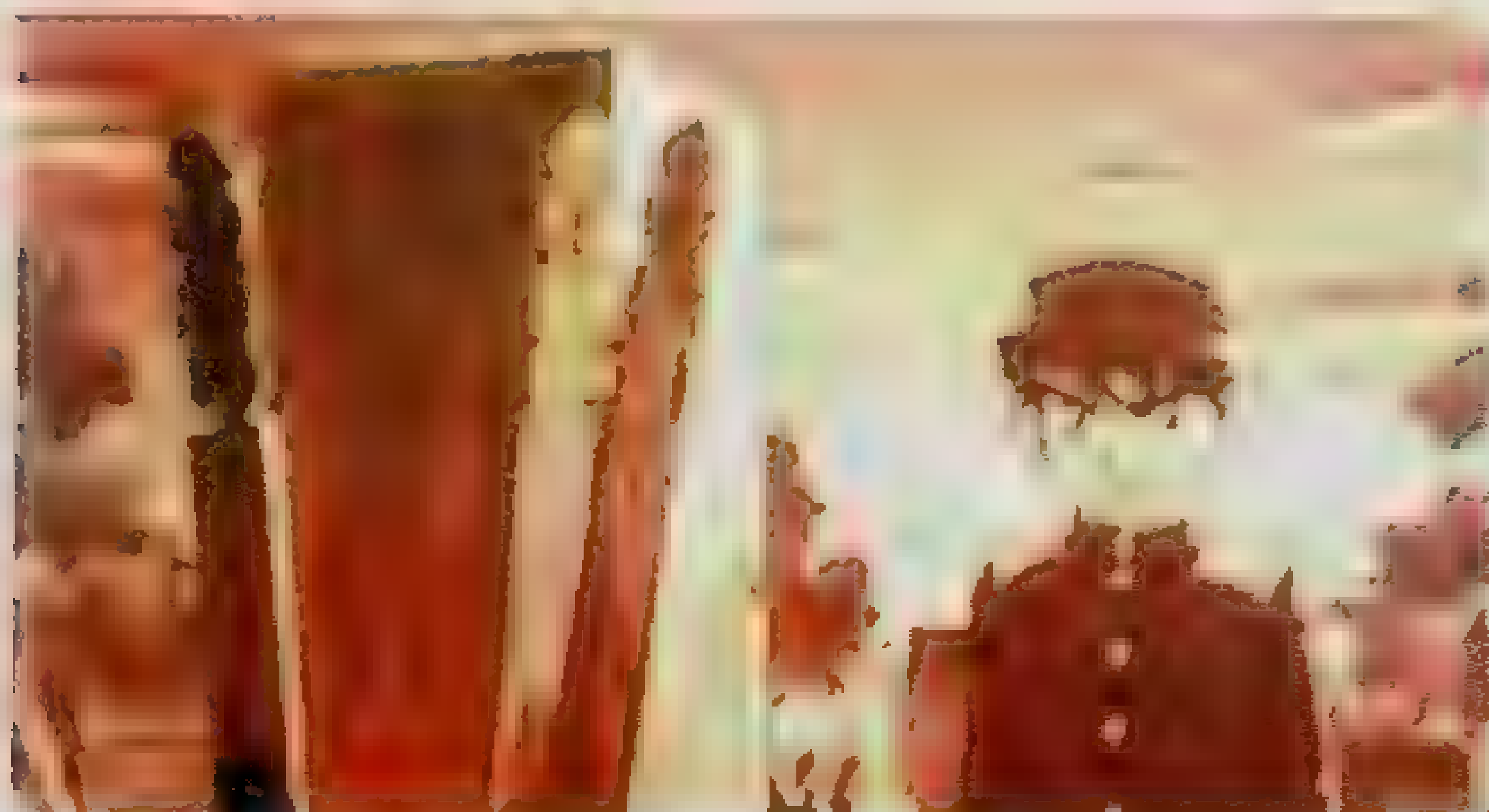
不过现在就算前往第三值班室也找不到麻生老师，真不知道她神出鬼没地在哪，还是改去玛雅的病房看看她的情况吧。玛雅今天看上去气色要比昨天好一些了，趁她心情好，也有必要将对于她的治疗方案大致地向她说明一下，出示医疗道具“AZT”。不过当看到是AZT这药时，玛雅表示其效果并不见得很好，因为她的未婚夫当年在纽约的医院所用的也是这种药，尽管其有发病迟、死亡率低等特点，但还是不能从根本上医治病况。不过玛雅又说道，要是有最新的药的话，她愿意为新药作临床实验，看到她这样说，在AZT又不被认同的情况下确实也只有去找新药了。这个时候麻生老师居然也回来了，关于玛雅的情况她也略有所知，甚至还把相关细节依次背了出来，独太这个时候告诉她自己很希望接受玛雅的委托成为其主治医生，对于此，麻生没有表示异议，而是提醒他注意玛雅毕竟是个有5个月身孕的女性，这一点与其病情的变化有着莫大的关系，特别是本来玛雅只是HIV感染者，但缘何仅仅在感染后三年就出现了类如卡波氏肺炎的艾滋病同发症症状，那正是因为她怀有身孕而使自身免疫力低下所造成的。麻生又提醒说如果患者的CD4淋巴细胞低于200的话，自身免疫力会很差，也很容易受到各种病菌的侵害而在孕妇生产后对其身体发动一系列并发症的总攻击，这些在最后都有可能形成恶性肿瘤而对其产生致命的伤害，通过麻生老师的这一系列讲解后得到医疗道具“病原菌的笔记”1、2。所以一定要避免其处于艾滋病发病状态下的生产，因为这样无异于“自杀行为”，“麻生铃”的人物记录2更新。

第二天，天空已经是放晴了，独太来到中庭散步，回想起了老内藤手术前他们两父女共享天伦之乐的场面，就在这时，星幸突然蹦了出来，看她的样子似乎很高兴，先是祝贺独太今日正式成为玛雅的主治医生，接着又故弄玄虚地拿出一本姓名大百科的书，并且还古灵精怪地起了一大堆她自我感觉很好的名字。接着跟着她来到玛雅的病房，正好老内藤也在这，他一本正经地似乎正准备给孙儿起名字，难怪刚才星幸抱了本姓名大百科的书，原来是为内藤找的啊，估计她刚才胡乱起的那些名字也都是帮内藤给他的孙儿想的。内藤决定给孙儿起名为“晴彦”这样的一个男孩名字，并询问独太的意见是如何的，不过玛雅在旁边提醒他并不见得到时候生下来的就是个男孩，不过倔强的老头仍然坚持地认为玛

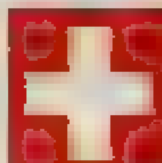
黄悉军	26期PG给我最大的震撼就是报道行货NDS的推出，让我更坚定的支持任天堂，支持行货。
读者资料	26岁，男，400035，重庆沙坪坝区林园刘家湾格林兰制冷公司，兴趣：看书、游戏、NDS

雅生的定是个男孩，“内藤治夫”的人物记录2更新。

依然按计划地进行着玛雅的卡波氏肺炎的治疗，数日后，独太在病房走廊上碰到弗朗斯护士长，想问她一个客观的关于患有艾滋病的但却怀有身孕的女性的看法，继续生子的后果是可能丢掉自己的性命，出示“内藤玛雅”的人物记录2。没想到大娘却坚持地认为一定要把孩子给生下来，对于女人来说就算是死，这点牺牲也值得……得到“弗朗斯”的人物记录2。接着独太又前往天台，听见星幸在那哼着小曲，这次同样也要请教她的意见，仍然是关于玛雅是否应该生孩子下来的话题，这次让她看看麻生老师的意思再作评论，出示“麻生铃”的人物记录2。没想到她居然是赞同弗朗斯护士长的意见，也坚持一定要生下来，看来现在反对的似乎就只有麻生医师一人，那么看来有必要前往第三值班室再和麻生老师好好地谈一下，顺便让她也了解到大家的意见，出示“弗朗斯”的人物记录2，一说到这，麻生似乎有点怒了，她再次强调作为一个医生，首先要考虑的是患者本身的问题，而不能为了其他的事情让患者冒险，于是她要与独太一同前往玛雅的病房，要和她详细地谈到这之中的利害关系。来到了玛雅的病房，还没等麻生多说，玛雅也坦承自己知道这样做的危险性，但还是想把孩子生下来，毕竟那是她未婚夫在世上留给自己的唯一的东西。看见玛雅仍然如此固执，麻生老师又是长篇地医学理论和大道理，并且还提到可能导致的母婴传染HIV，但玛雅却坚持母亲传给胎儿的感染几率也只有四分之一，所以自己甘愿冒这个险，“内藤玛雅”的人物记录4更新。麻生又强调若是坚持生的话作为母亲在产子时也有极大的可能死掉，这是相当危险的。没想到麻生医师话音还未落，玛雅就愤怒地朝她吼去，她认为麻生没有权利在这里要求她不生，更没权利剥夺她孩子降临到这个世上的机会，并一再地重复无论怎样自己都要将孩子生下来……



（未完待续）



病历记录

Ⅰ人物记录·医务人员

[illegible]	[illegible]	[illegible]
	记录2更新：母亲因为癌症而去世，故立志成为医生。	
	记录3更新：担任玛雅的主治医生。	

[illegible]	[illegible]	[illegible]
	记录2更新：提醒独太关于玛雅在产子阶段其免疫力是相当低下的,最好不要生孩子。	

[illegible]	[illegible]	[illegible]
	记录2：坚持作为母亲就算自己粉身碎骨也要把孩子生下来的观点。	

Ⅱ人物记录·病患

内藤玛雅	23岁	爱好：看电影、跳舞
	记录4：诊察记录，口内有白色黏状物，疑是口内炎。	
	记录5:听诊结果,胸内有杂音,疑似为肺炎。	
	记录5更新：X光照片，看见肺部阴影，更接近肺炎。	
	记录5更新：艾滋病的疑似患者。	
	记录3更新：诊断结果，HIV感染者，艾滋病……	
	记录4更新：自己下决心无论如何都要把孩子给生下来。	

[illegible]	[illegible]	[illegible]
	记录1更新：玛雅的父亲，其狭心症手术取得成功，目前正在顺调回复中。	
	记录2更新：认定玛雅将生一个儿子，并为其取名为“晴彦”。	

Ⅲ物品记录

AZT	医疗道具
	记录：艾滋病治疗药物，延缓艾滋病发病的效果。

病原菌的笔记	医疗道具
	记录1：会引起髓膜炎的隐球菌。
	记录2：会引起网膜炎的疱疹病毒。



なりきりダンジョン3

世界传说 换装迷宫3

服装特技解析

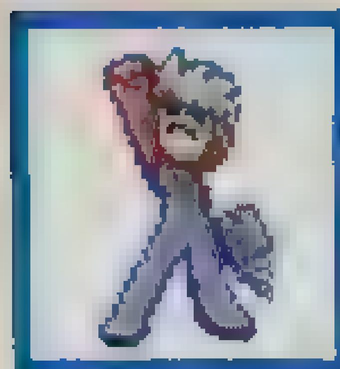
换装迷宫3里设定了多种个性各异的服装，其吸引人之处不是服装的外形，而是战斗中使用的各种充满魄力而华丽的特技和魔法。大多数服装除了一些较小的特技外，大的特技均不相同，因此种类可说是非常丰富。某些服装的最终奥义不仅拥有惊人的杀伤力，招式华丽度甚至还可以用无与伦比来形容。下面就向大家逐一解析各服装的特技，鉴于版面有限，所以每件服装只挑选有代表性的1～2个大特技，包括推荐使用的特技以及最终奥义，同时还加上了本人对该特技华丽度和实用度的评价，仅供参考。

GBA			
	NAMCO	RPG	128M
	2004.01.06	4800日元	1人用

文/Kenyo
责编/雪人

三、其他人物服装

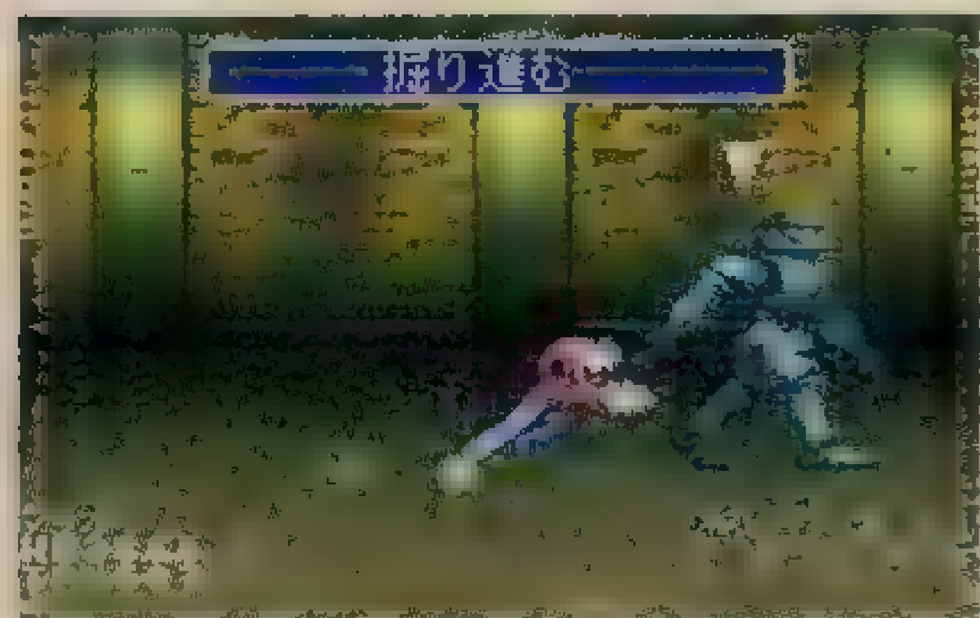
4.钻子先生



●掘り进む

钻子先生除了可以掘开岩石的地图用特技外，只有一种特技可以在战斗中使用，杀伤力中规中矩，用它来战斗显得比较单调无趣，于是这件服装在大多数人的眼中成为了鸡肋，使得游戏失色不少。

华丽度：★　实用度：★

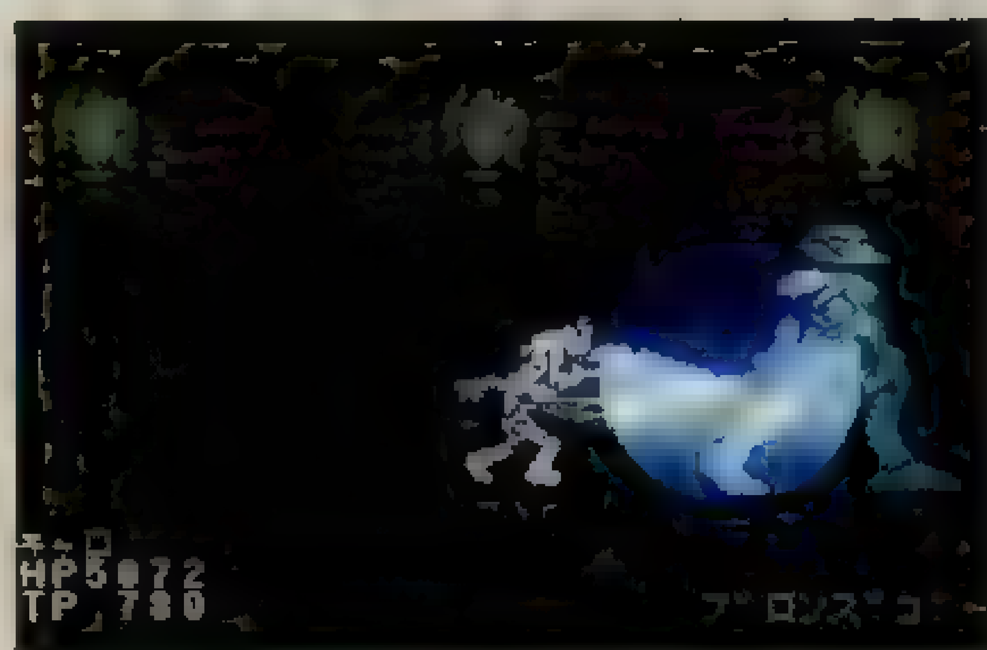


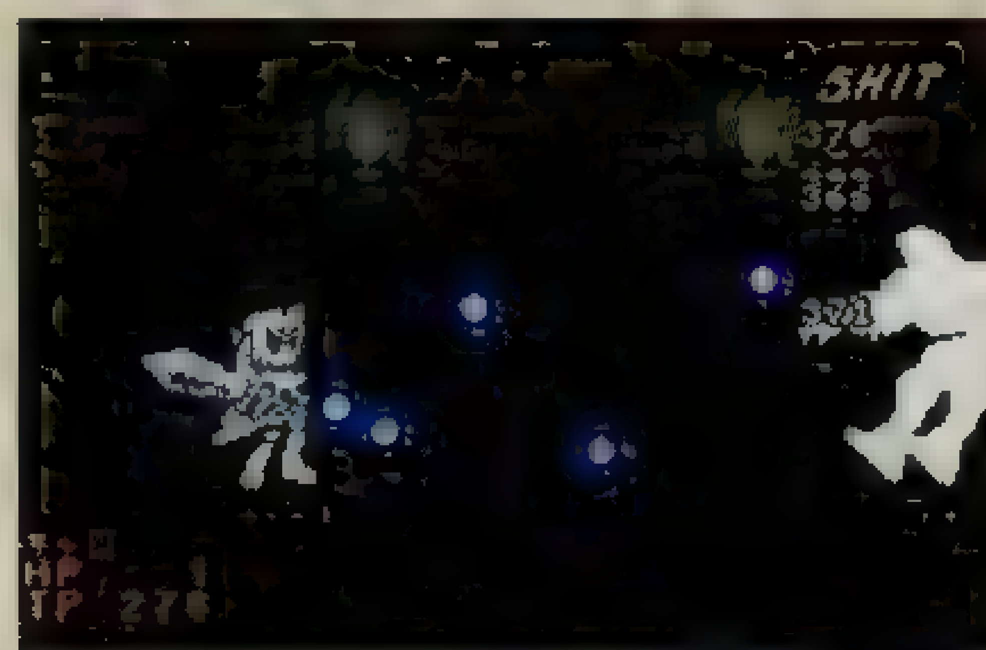
5.COSMOS



●R・DRAGON

作为异度传说的人物，本游戏中依然继承了她充满





个性和魄力的武器进攻方式，R・DRAGON此招属于中距离辅助攻击技，具有贯通效果。但是缺点非常明显，出招前过于冗余，从掏出武器到时间停止至少需要站立不动1秒时间，被敌方打断的机会很大，不适宜单独使用。

华丽度：★★★　实用度：★★

●X・BUSTER

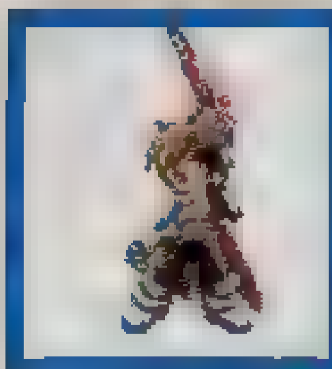
绝对可以称为本游戏里最强最变态的特技，进入战斗时的当前HP需要在最大HP的60%以上，然后被打至红血就能使用了，使用后HP会强制减为1，如果没有干掉敌人就会非常危险。不过只要等级足够高，成功使出的话连超级BOSS贾巴巴都会一招玩完。LV90以上时，每个光球杀伤力600左右，在一片光球的包围下，20多击后贾巴巴早已灰飞烟灭，光球还在不断释放，因此综合杀伤力达到两万以上，非常恐怖吧？连太鼓达人最高也只能打9999啊。

华丽度：★★★★　实用度：★★



四、传说系列人物

1.古列斯

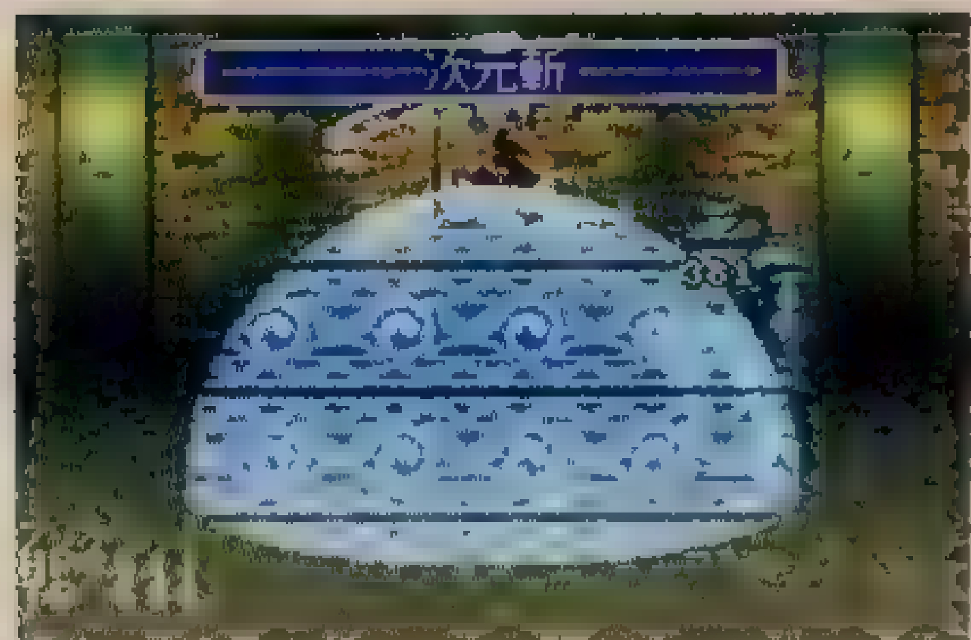


●次元斩

作为幻想传说的主角，古列斯拥有多种强力攻击型特技，而且还有回复HP的特技。除了秋沙雨经常被追求高连击数的玩家所使用之外，这招次元斩就集华丽与实用于一身，杀伤力也让人满意，射程更是覆盖三分之二屏幕的范围，无论是单人战还是团体战都非常适合使用。

华丽度：★★★

实用度：★★★★



●冥空翔斩剑

此招是古列斯的最终奥义，进入战斗时的当前HP需要在最大HP的60%以上，然后被打至红血就能使用了。使用后HP会强制减为1，攻击范围为二分之一屏幕，具有贯通效果。虽然攻击力惊人，不过由于需要满足特定的使用条件，而且一次战斗中只能使用一次，所以一般只作为终结技来使用，实际上用到的机会很少。

华丽度：★★★★★

实用度：★★



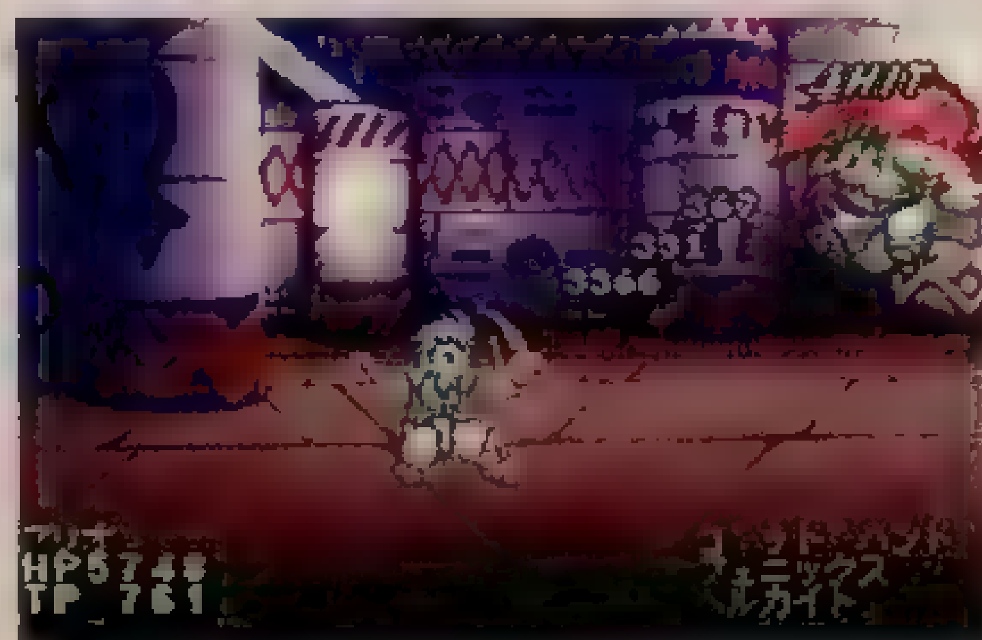
2.切斯塔



●疾风

作为弓箭手的切斯塔，在幻想传说中本来就是让人提不起兴趣派出场的角色，不过在本作中他也有不少让人称道的特技。疾风作为连击浮空技，可以与其他角色配合产生组合连续技，这是他比较好用的一招。

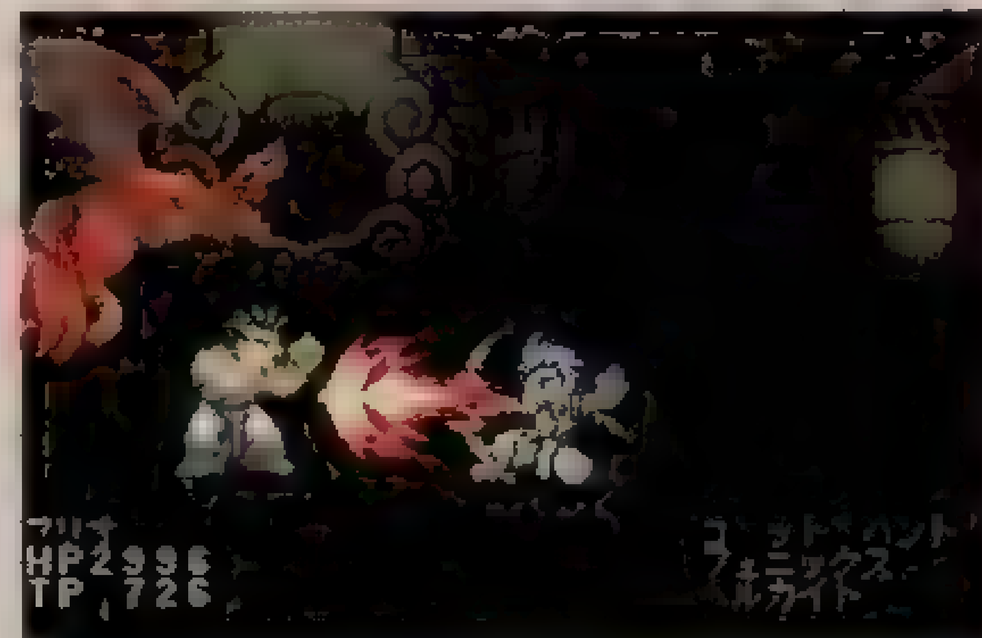
华丽度：★★ 实用度：★★★



●屠龙

切斯塔的最终技，虽然连击数不高，但胜在具有贯通攻击效果，所以即使不与其他同伴的特技配合，也能一次性给予复数敌人较大伤害。更多的场合则是与其他同伴的魔法和特技配合使用。

华丽度：★★★ 实用度：★★★



3.敏特

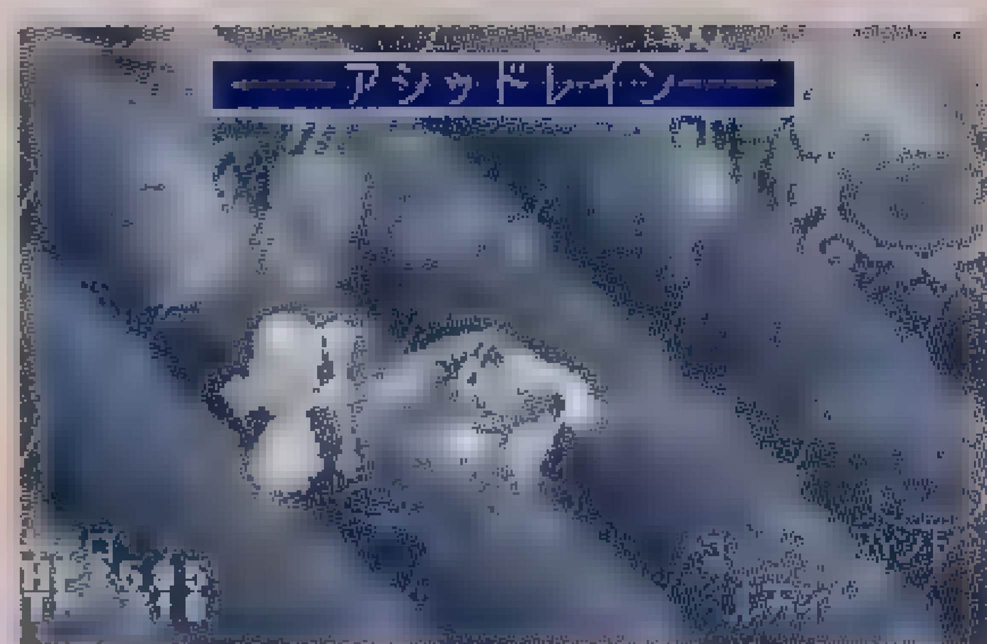


●アシッドレイン

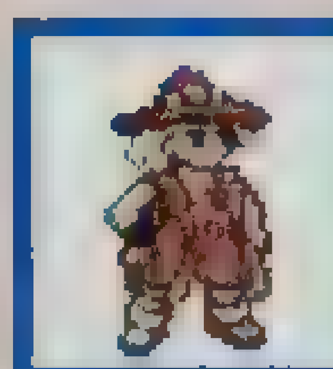
敏特作为僧侣型人物，回复HP和复活的魔法当然是主要的亮点，不过她的支援系魔法アシッドレイン也非常实用，用此招降低敌人防御力之后其所受伤害的提升非常明显。

华丽度：★★★

实用度：★★★★



4.克拉斯

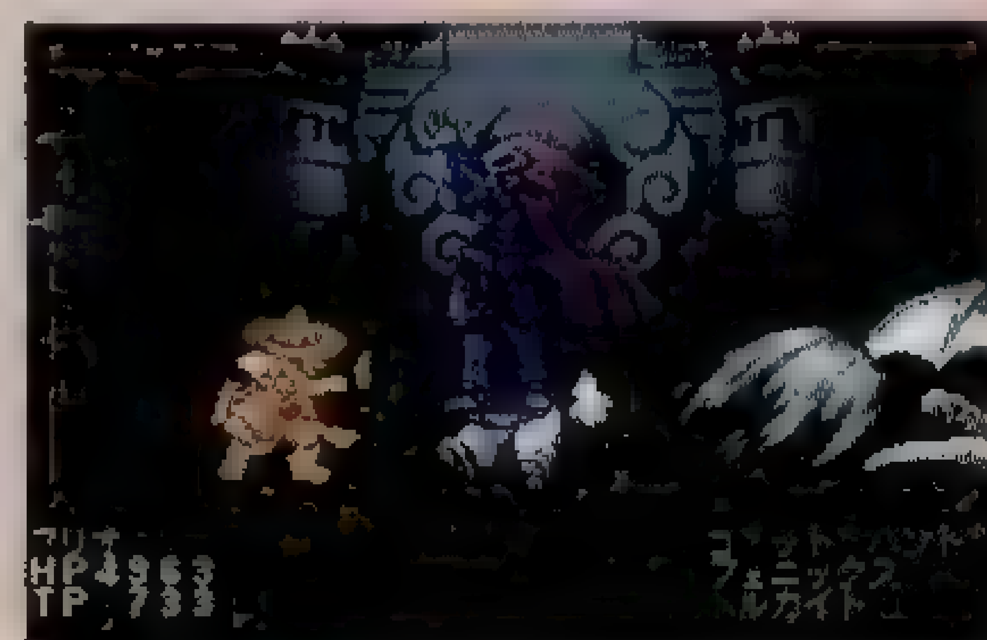


●シャドウ

作为召唤术士克拉斯，其魔法大多是召唤精灵来协助攻击，而且涉及的属性也相当全面，其中不泛强力的招式，例如此招シャドウ，暗属性，连击数高达23，最重要的是伤害并不是太大，所以对于追求高连击数的玩家来说无疑是个非常好的选择。

华丽度：★★

实用度：★★★★

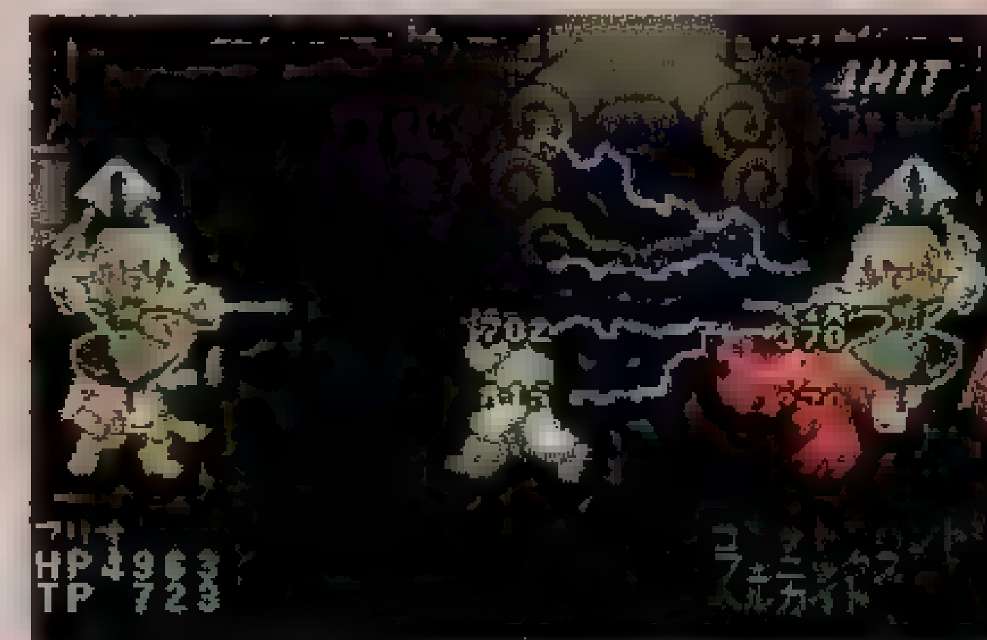


●オリジン

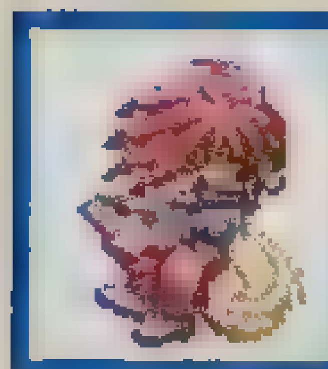
克拉斯的最终技，攻击范围是同一画面内的全部敌人，杀伤力4K以上，还是比较令人满意的，缺点是咏唱时间稍微慢了点，需要其他角色的掩护。

华丽度：★★★

实用度：★★★



5.雅琪



●ブラックホール

雅琪擅长众多攻击型强力魔法，而且涉及的属性也相当丰富。由于她的魔法大部分与魔女、魔法师、凯等人相同，就不详细分析了。推荐使用黑洞魔法ブラックホール，虽然杀伤力比最终技ビッグバン稍逊一筹,但从消费TP和咏唱速度来比较,却要实用得多。如果着重连击数的话，メテオスォーム是个不错的选择。

华丽度：★★ 实用度：★★★

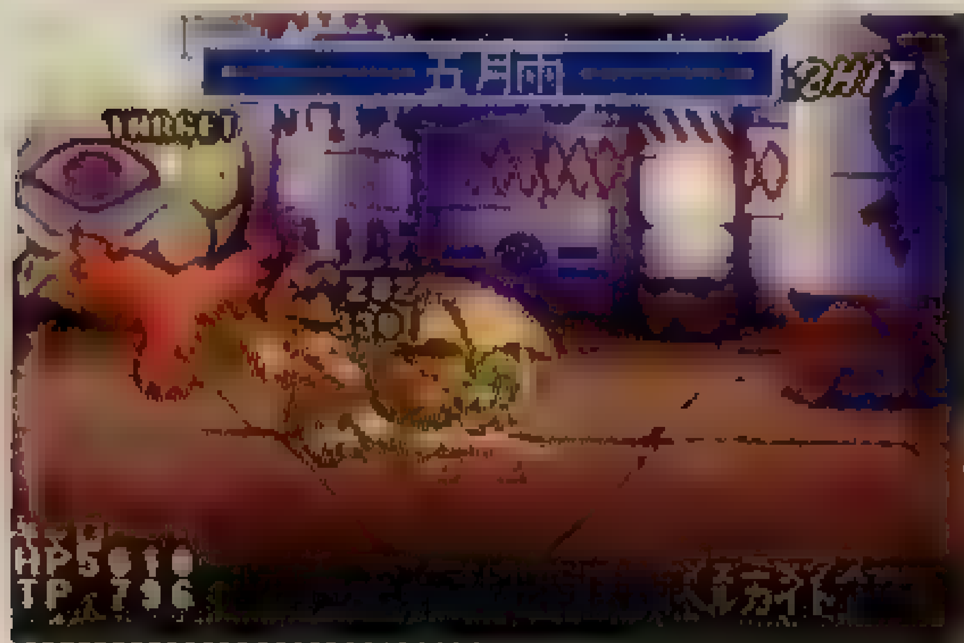
6.铃



●五月雨

作为忍者型角色，铃的特技自然与忍术有关了，很多特技都可以与其他同伴配合形成组合连续技，例如曼珠沙华、镰鼬等等。而此招五月雨，就是多段连击技，具有将敌人打至浮空的效果，作为连续组合技的初始技也是非常适合的。

华丽度：★★ 实用度：★★★

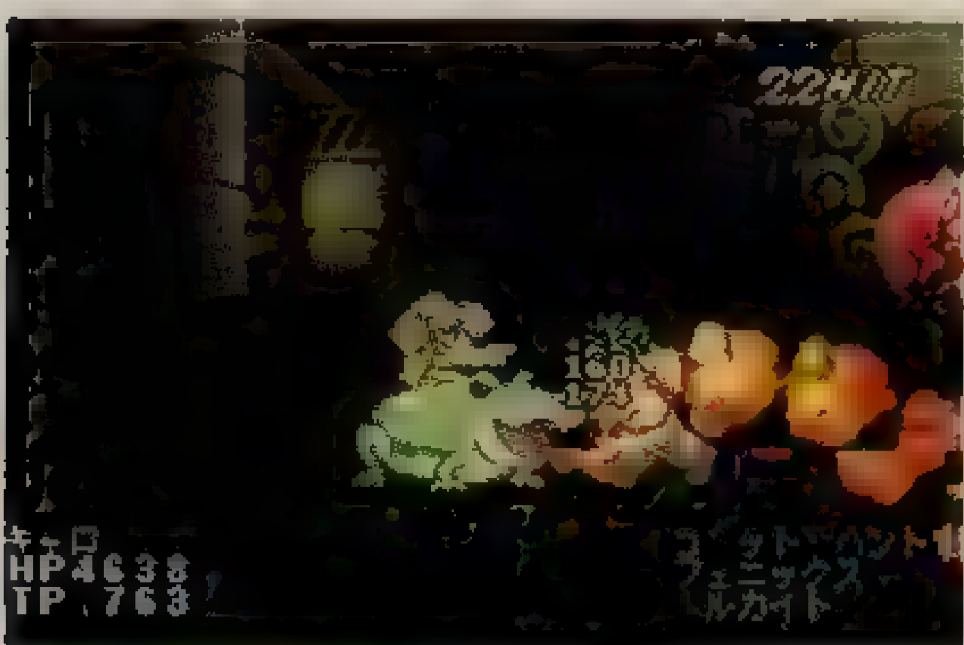


●儿雷也

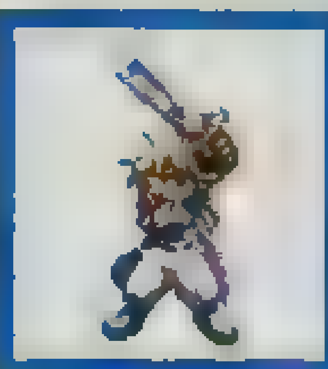
铃的最终技，几乎没有咏唱时间，而且可以对敌人造成最高24连击，更可与其他同伴的不少特技组合成强力的连续技，所以非常的实用。由于此技是火属性，如果对火属性敌人使用的话不会造成伤害，因此达成99连击就非常容易了。

华丽度：★★★

实用度：★★★★★



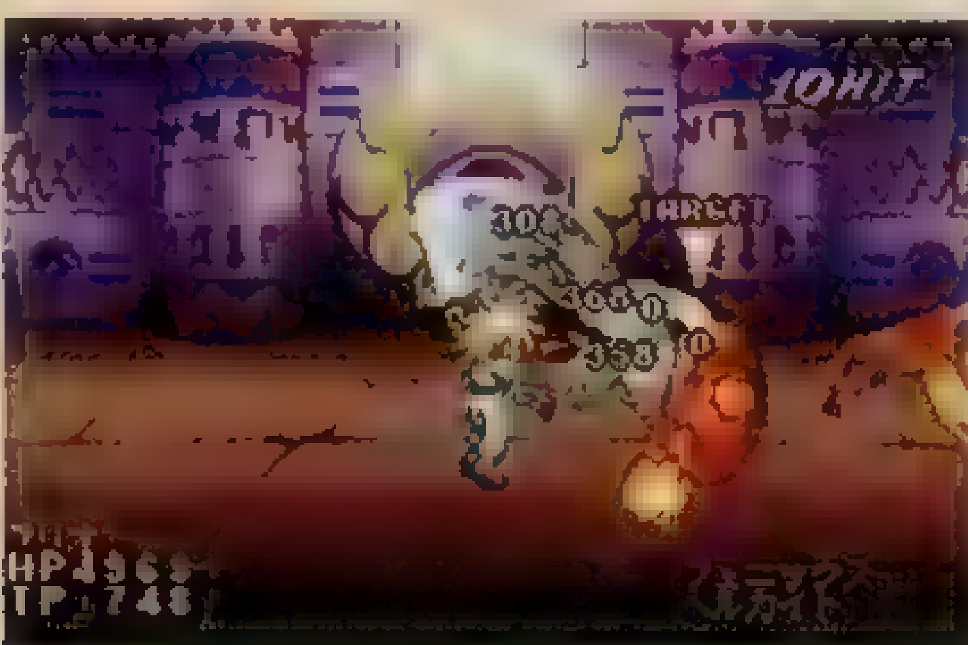
7.斯坦



●杀剧舞荒剑

宿命传说的斯坦拥有众多强劲的物理攻击特技，不过大多以火属性为主,因此不适宜对付火属性的敌人。空牙升龙脚、狮吼爆炎阵都是比较好用的浮空连续技,建议与其他同伴的特技搭配可获得最佳效果，杀剧舞荒剑是一招多段连击技，出招时不需要咏唱，不过由于连击时间过长,如果远处有敌方魔法师就很容易被其魔法打断，此技也有浮空的效果，适宜作为组合连续技的起始招。

华丽度：★★★ 实用度：★★★

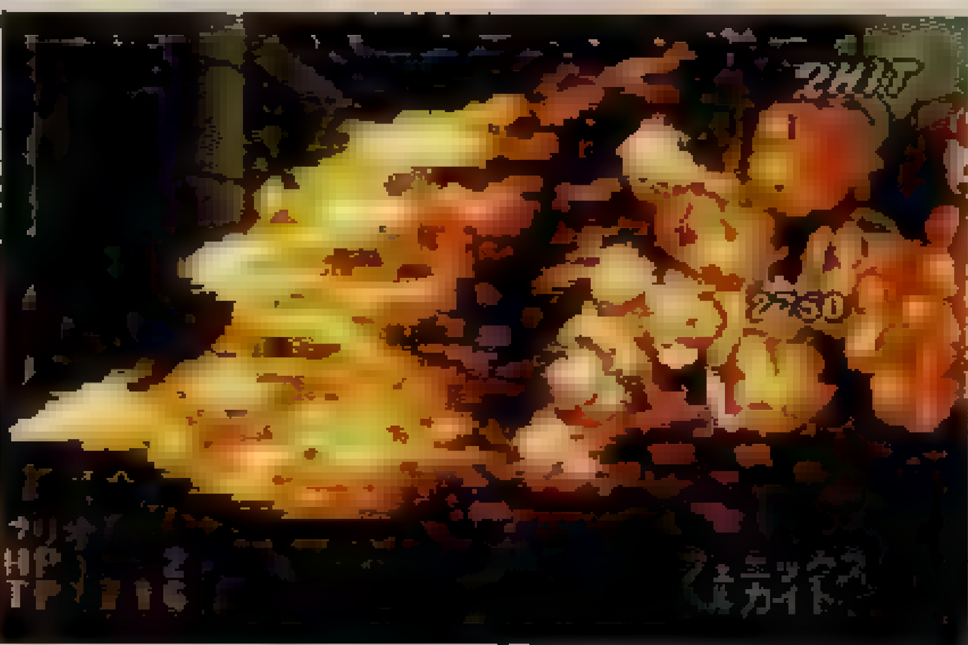


●皇王天翔翼

斯坦的最终奥义,需要被打至红血才能使用,从使用地点骤然变成凤凰对全场的敌人给予华丽的火炎冲击,最遗憾之处就是对火属性敌人无效。使用后HP会强制减为1,1次战斗中只能用1次,通常也是作为终结技来用。

华丽度：★★★★★

实用度：★★



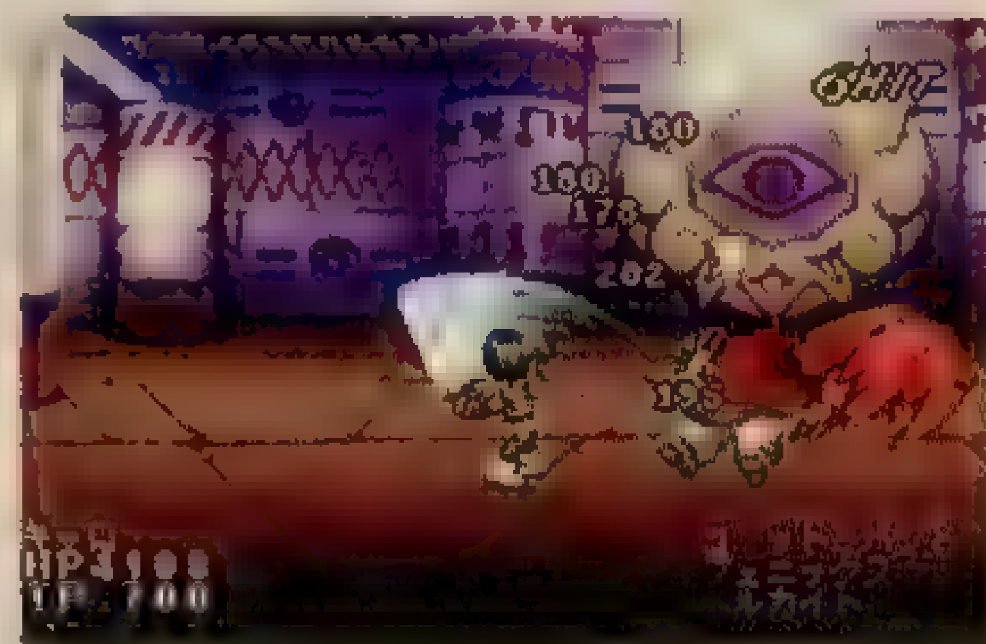
8.露缇



●ブラッディローズ

作为近战型角色，露缇不仅拥有偷盗道具的特技，还拥有近战型角色里不太多见的回复特技，确实难得。水属性的冰龙卷アイストーネード在组合连续技中经常会用到，而此最终技ブラッディローズ连击数多达14，遗憾的是发动后有半秒时间的停顿蓄力，如果怪物动作快就能打断出招，总的来说作为连续组合技的初始技也是挺适合的。

华丽度：★★ 实用度：★★★



9.里昂

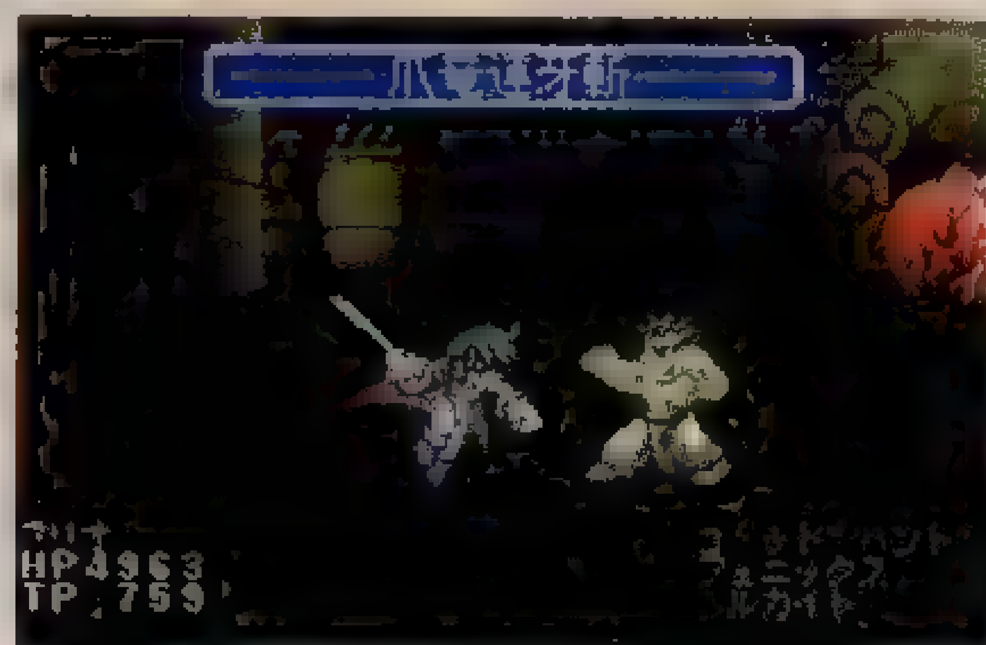


●爪龙连牙斩

与戴面具版的朱达斯相比较，里昂更加适合近身战,因此不少特技都是近身肉搏型的。爪龙连牙斩虽然只有4连击，但胜在出招收招速度都极快，配合其他同伴的协力绝对可以组合成强力的连续技，实用度非常高。而另一招空袭剑就不一样了，收招速度慢，落地之前就已经被敌人暴打，不实用。

华丽度：★★★

实用度：★★★★



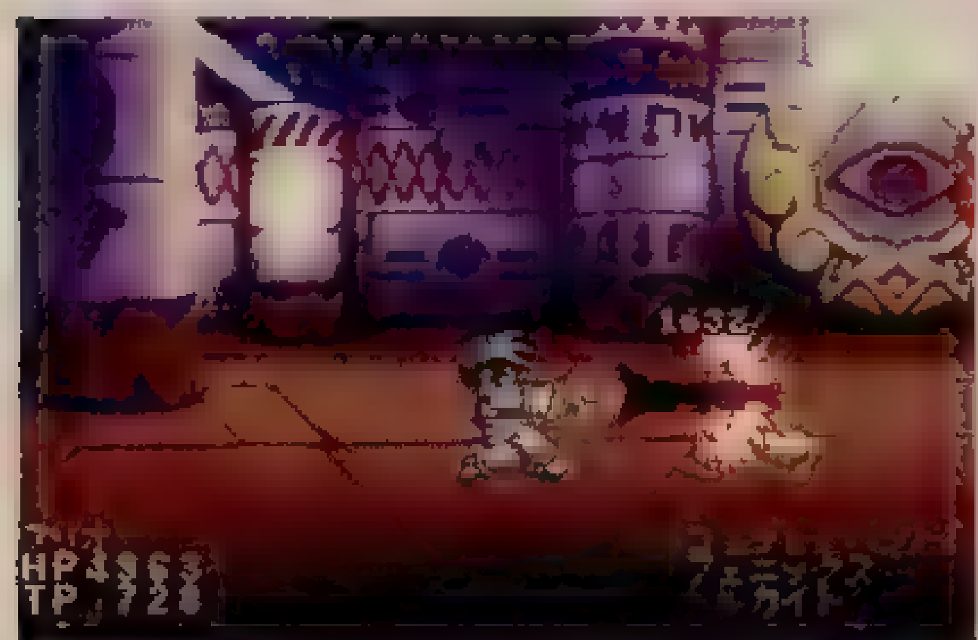
赵文正	如果NDS支持网络对战就好了。
读者资料	15岁，男，100044，北京市西城区西直门外大街桃柳园胡同4号

●魔人暗

里昂的最终技，无需咏唱，对大部分敌人都是一招毙命，出招速度极快，被打断的机会很低，而且具有贯通攻击效果，比朱达斯的最终技真神炼狱刹实用多了，因此在选择分支路线时，推荐选里昂的加入。

华丽度：★★★

实用度：★★★★



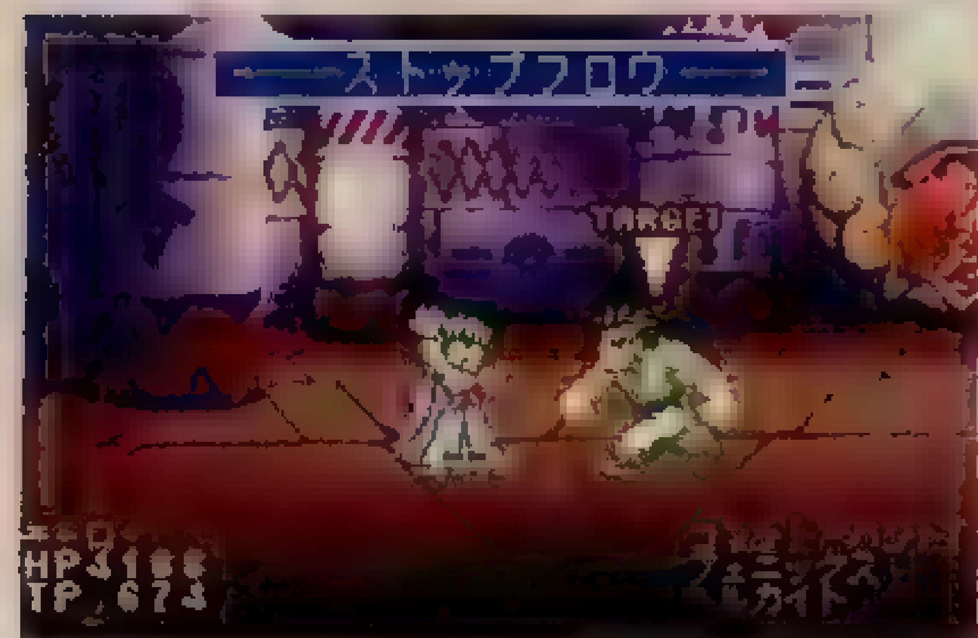
10.菲莉娅



●ストップフロウ

菲莉娅的时间停止魔法ストップフロウ的咏唱时间是所有时间停止魔法里最短的，这是最大的优势，不过使用后她会进入跳舞状态，无法攻击，所以此技仅作为让其他同伴使用连续组合技创造条件的协助技而存在。值得一提的是她还拥有四属性连放的魔法ディバインパウア，杀伤力当然不差，就是咏唱速度实在令人无法接受。

华丽度：★★　实用度：★★



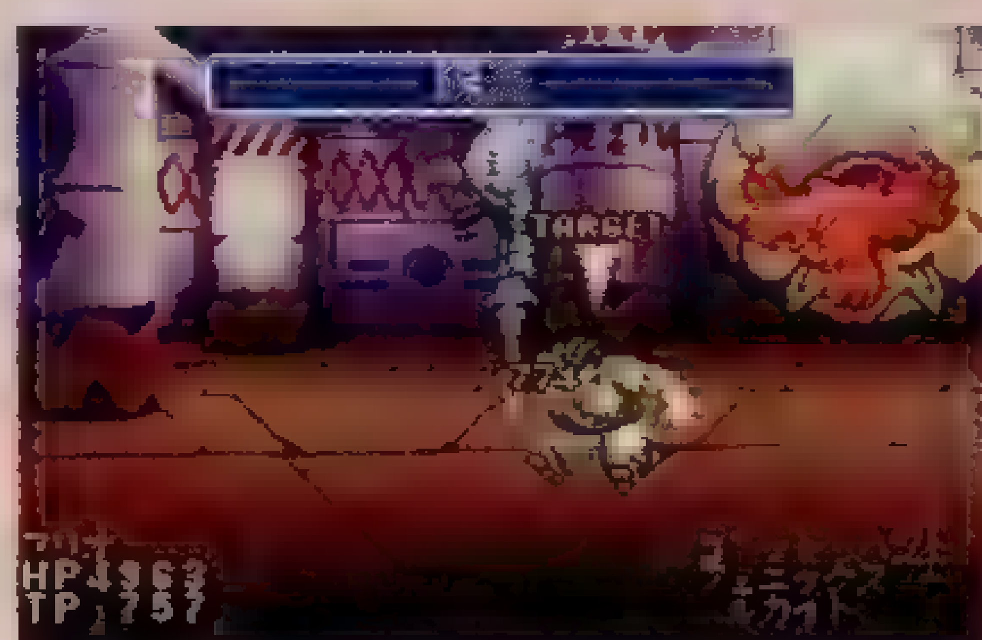
11.武德洛



●阳炎

武德洛的特技大部分以风属性为主。阳炎作为瞬移的突袭技，其最大的好处就是可以避开正面当前锋的怪物，瞬移到敌方背后对咏唱魔法的怪物给予伤害，打断其出招，不过事先得把攻击目标锁定在该怪物身上。总的来说在大多数场合还是很实用的，稍有不足的就是在收招返回原地的时候，有可能被等候多时的怪物暴打。

华丽度：★★　实用度：★★★

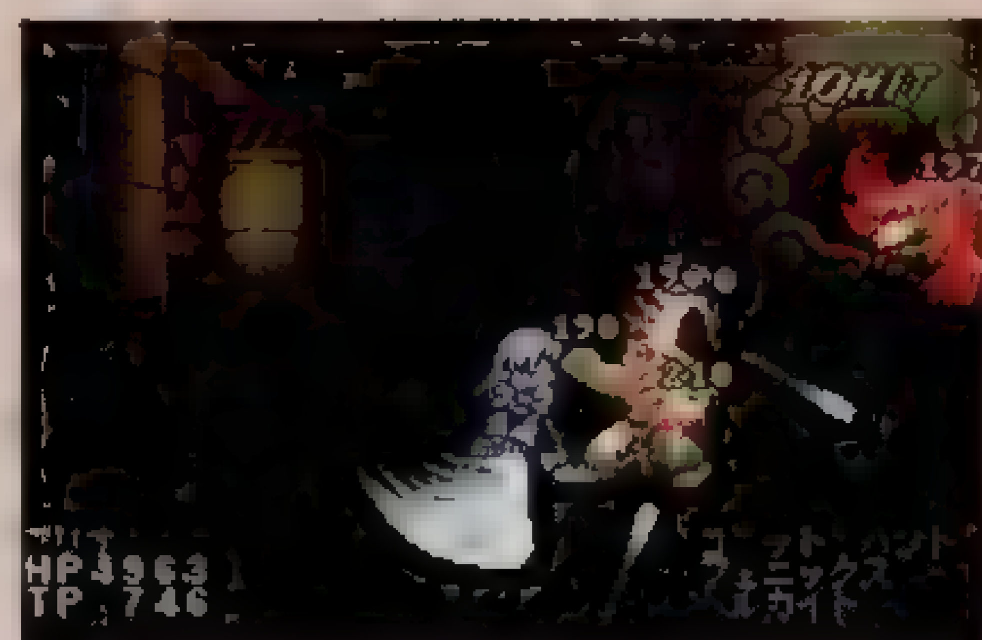


●烈空刃

虽然不是最终技，却是武德洛最为好用的一招，无需咏唱时间，出招快而且连击数高，在连击的时候画面是静止的，不会被打断出招，具有贯通效果，杀伤力达到2K～3K之间，与其他同伴配合可组合成非常强力的连续组合技。

华丽度：★★★

实用度：★★★★



12.切鲁西

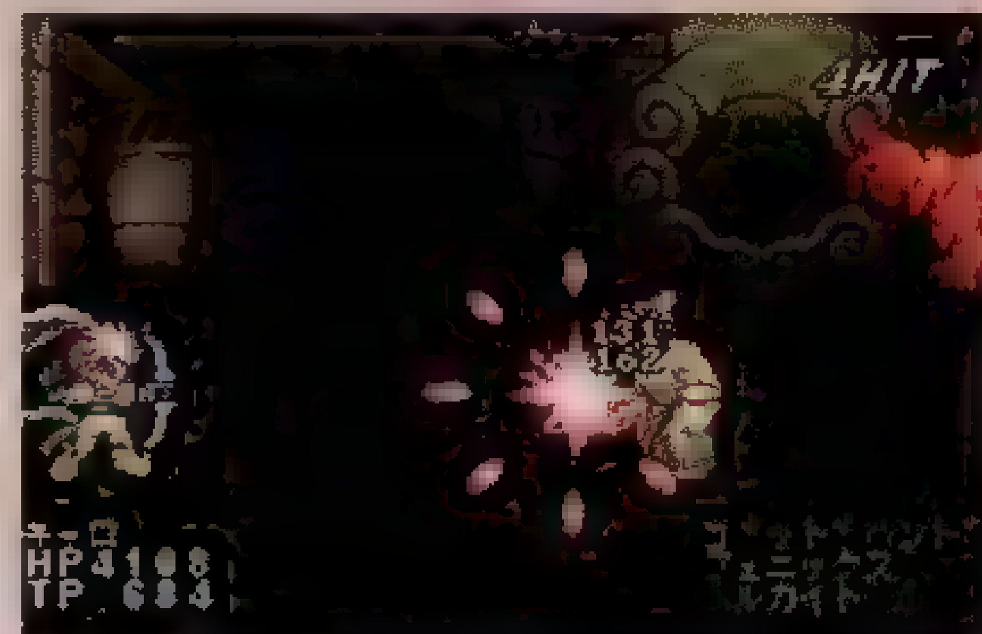


●死天灭杀弓

除了疾风和迅雷具有能够使敌人浮空的特性而经常被应用在连续组合技里面之外，切鲁西的最终技死天灭杀弓也因为具有高连击数和不俗的杀伤力而作为高连击数强力连续技不可缺少的一部分，出招时间极快和具有贯通效果都是此招的最大优势。

华丽度：★★★

实用度：★★★★



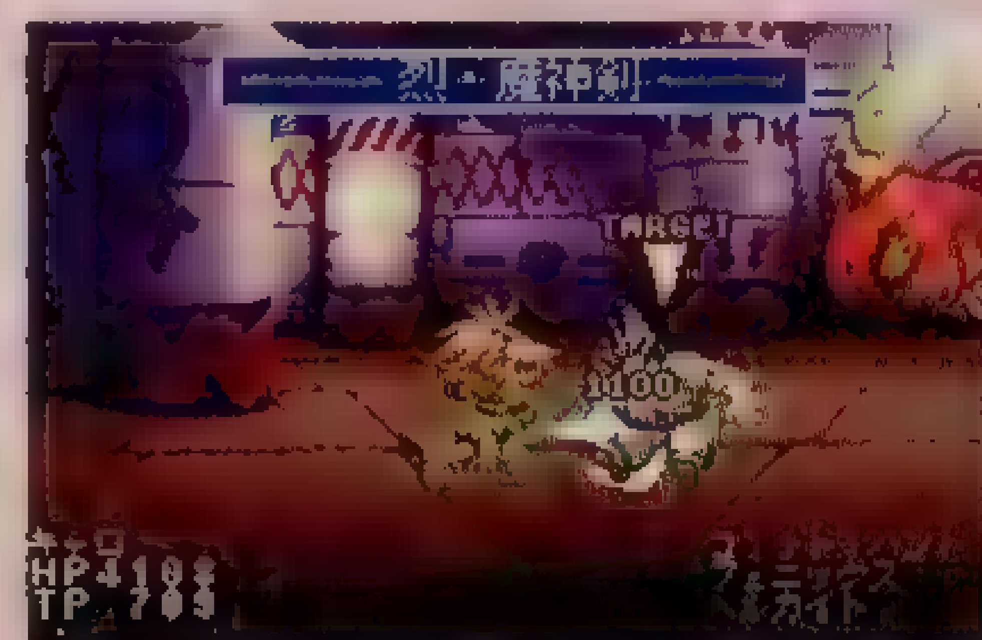
13.玛丽



●烈・魔神剑

玛丽作为近战角色中少有的女强人，其招式大多集狂暴与野蛮于一身，杀伤力令人咋舌，而且还带有多种附加效果。像这招烈・魔神剑，就带有麻痹的附加效果，如果敌人不幸被麻痹，那么对连续组合技的完成无疑有极大帮助。

华丽度：★★　实用度：★★★



●猛袭剑

猛袭剑作为玛丽最初就具备的特技，由于具有将敌人击至浮空很高的特性，而且出招收招速度超快，竟然单人不断使用此招就可以无限连，仅仅消耗TP2，实在令人感到不可思议，这是所有女性角色中惟一可以单人无限连的特技。当然，对于不能浮空的怪物自然无法连击了。相比之下，最终



赵亮	卖掉GBA之后,我总是觉得生活中缺少了什么，果然只有失去了才懂得珍惜啊！
读者资料	18岁，男，014040，内蒙古包头市第一中学高三（10）班，兴趣：一切好的东西

技“斩”既没有华丽的招式又没有太大的杀伤力，使用完之后还有很大机会被人暴打，实在是鸡肋啊。

华丽度:★★ 实用度:★★★★

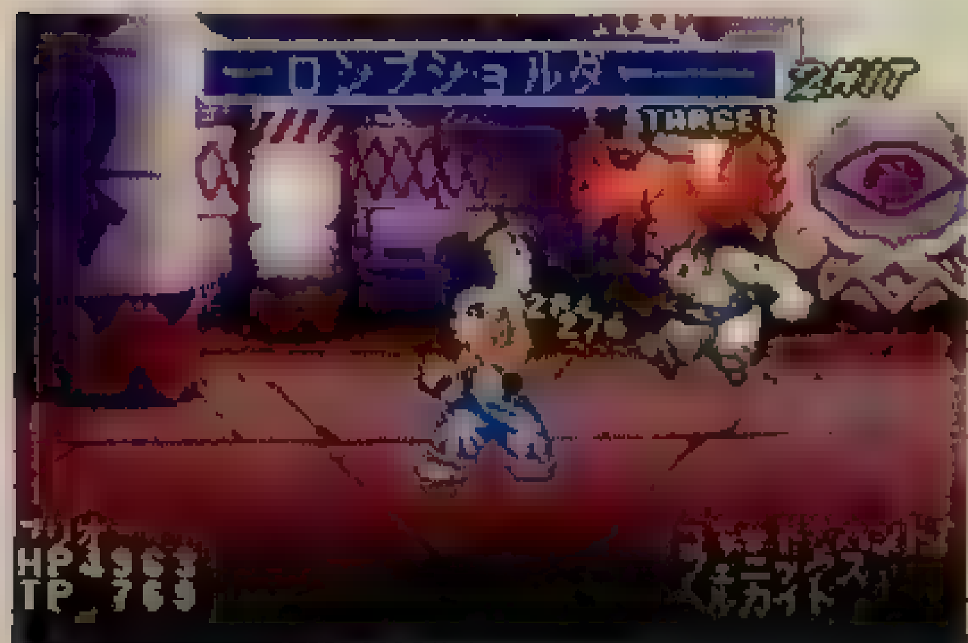
14.空古曼



●ロンブショルダー

空古曼作为格斗家型的角色，其特技当然是以近身搏击技为主，ロンブショルダ—虽然只有2连击，不过由于具有强烈浮空的效果，在与其他同伴搭配组合连续技时能够发挥重要的支援作用。

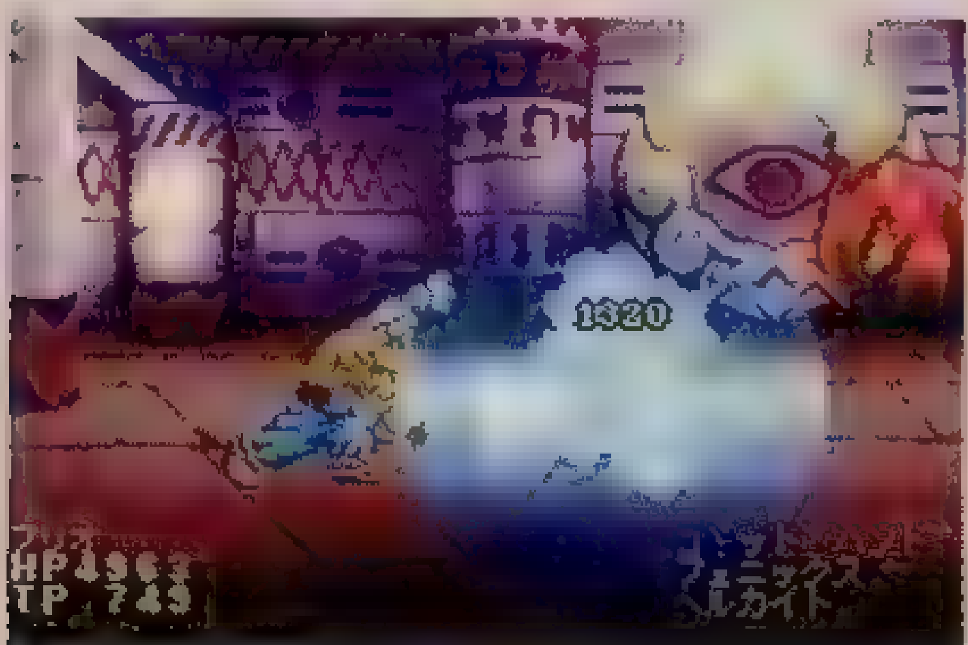
华丽度：★★ 实用度：★★★



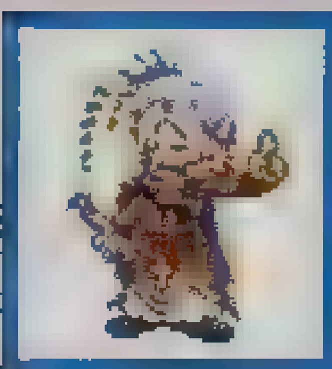
●ヘビィボンバー

此招是空古曼的最终技，虽然出招速度快，不过收招时间奇慢，居然达到了1.5秒以上，幸好在攻击时会不断后退，出完招式之后已经离敌人很远了，如果有其他同伴在前面掩护的话，就不用太担心被敌人伺机过来还击。

华丽度：★★ 实用度：★★★



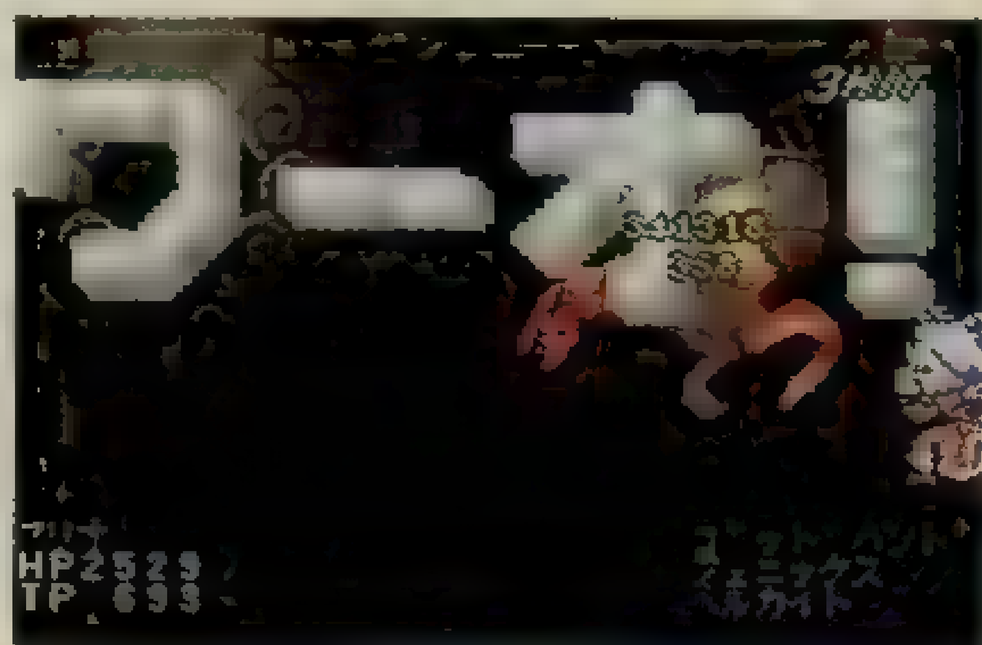
15.佐尼



●ミラクルボイス

佐尼擅长使用音符攻击，除了使用率比较高的ごーごーサンバ浮空攻击技之外，就数这招最终技ミラクルボイス比较有意思了，用吼声来攻击敌人，攻击范围为同一画面的敌全体，其中离佐尼最近的怪物所受伤害最大。令人称道的就是发出此招会由于反作用力而后退不少距离，这样一来可避开怪物的还击。遗憾的是，此技虽然出招收招极快，但是在使用后2秒内无法再次使用。

华丽度：★★ 实用度：★★★



16.瑞德



●猛虎连击破

猛虎连击破是非常好用的浮空击打技，连击数8，可以很好地牵制敌人使其处于受创硬直状态，由于连击时间比较长，从中穿插魔法更是能组成非常强力的组合技。

华丽度：★★ 实用度：★★★



●极光剑

瑞德的最终奥义，红血才能使出，由于是光属性的，对光属性的敌人完全没有效果，在使用前要注意这点。虽然华丽度没得说，但是因为射程范围并不是全画面的所有敌人，背景的极光完全没有杀伤力，超出剑气范围的敌人就无法攻击到了，使得此招的实用性大打折扣，变成了完全观赏性的特技。

华丽度：★★★★★

实用度：★★



17.法拉



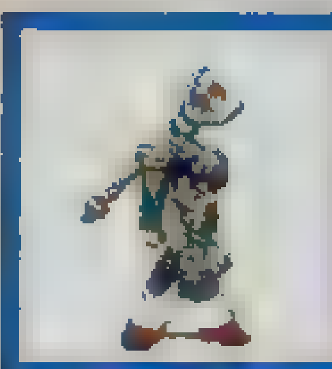
●杀剧舞荒拳

在近战角色里，能够同时拥有回复HP、复活的特技和众多强力连续技的角色，法拉可以说是寥寥几人中的其中一个，因此出场率相信会比较高。此招最终技杀剧舞荒拳，就是连击数比较高的连续技，虽然杀伤力中规中矩，不过由于连击时间较长，作为组合连续技的初始技也是很不错的选择。

华丽度:★★★ 实用度:★★★

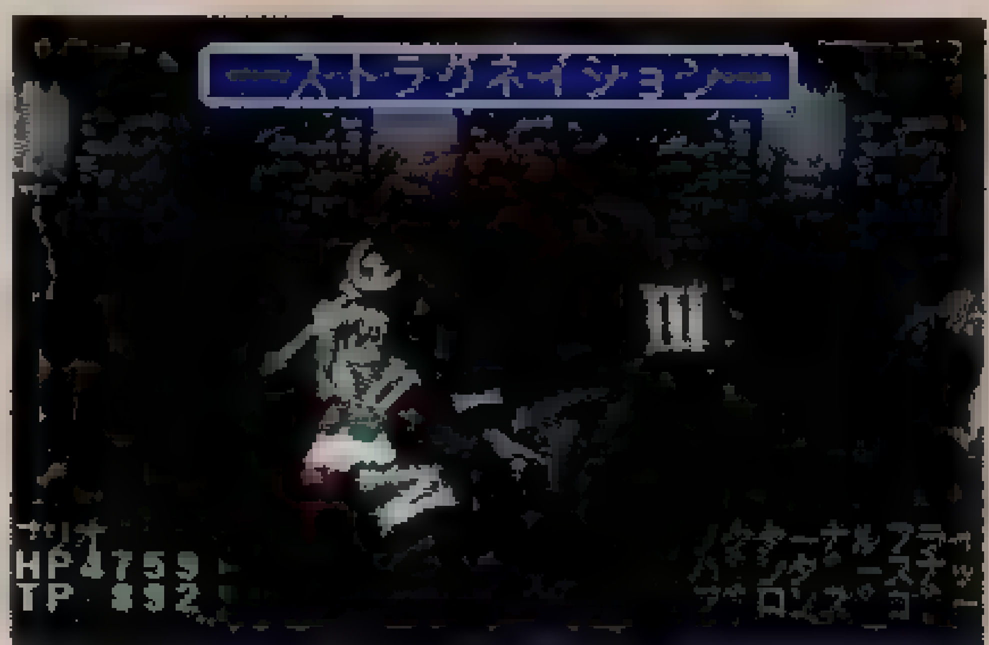


18.吉尔



●ストラグネイション

这是吉尔最为重要的魔法，可以延长敌人的受创硬直时间，这将使得组合连击变得更容易进



商思源	玩游戏的快乐是掌机的一次函数，快乐=电×掌机+卡带。近期才发现的重大定律，难怪我家电用的那么快。
读者资料	14岁，男，830022，新疆乌鲁木齐市八钢第一中学初二（4）版，兴趣：PLAY PC、GBA SP、为广大西北地区传播《PG》

行，对于追求高连击数的玩家无疑非常受用。事实上，此魔法已成为不少组合连续技不可缺少的重要前提。

华丽度:★★ 实用度:★★★★

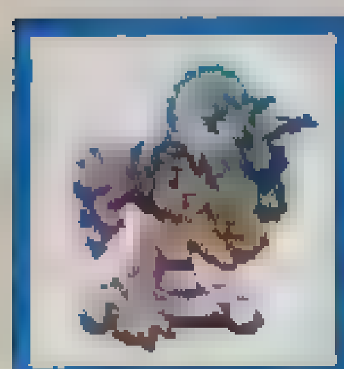
●エクスプロード

最终魔法エクスプロード的杀伤力在3K～4K之间，攻击范围为同一画面内的敌人。如果几个敌人分开有一定距离时，应预先把攻击对象调整到中间那个，这样能够以中间的敌人为核心产生爆炸，有很大机会攻击到画面上的所有敌人，如果把目标定在前者或后者，则很有可能只攻击到一个，所以要灵活调整。此外，增加连击数的フリーズランサー也比较常用在组合连续技中。

华丽度:★★★ 实用度:★★★



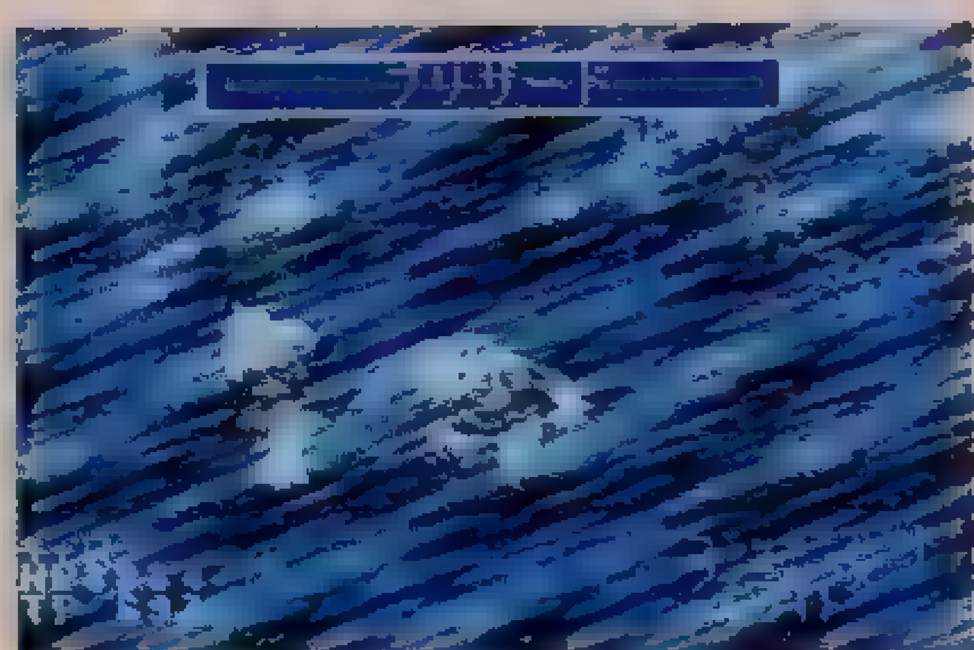
19.美尔蒂



●ブリザード

美尔蒂并没有特别个性化的特技，大多与其他角色重复，像レイ和シャドウ都可应用于高连击数的组合连续技中，而这招ブリザード攻击范围为同一画面内的敌全体，水属性，从消费TP和杀伤力来说，算是美尔蒂的特技里实用性最高的了。

华丽度:★★★ 实用度: ★★★



20.佛古

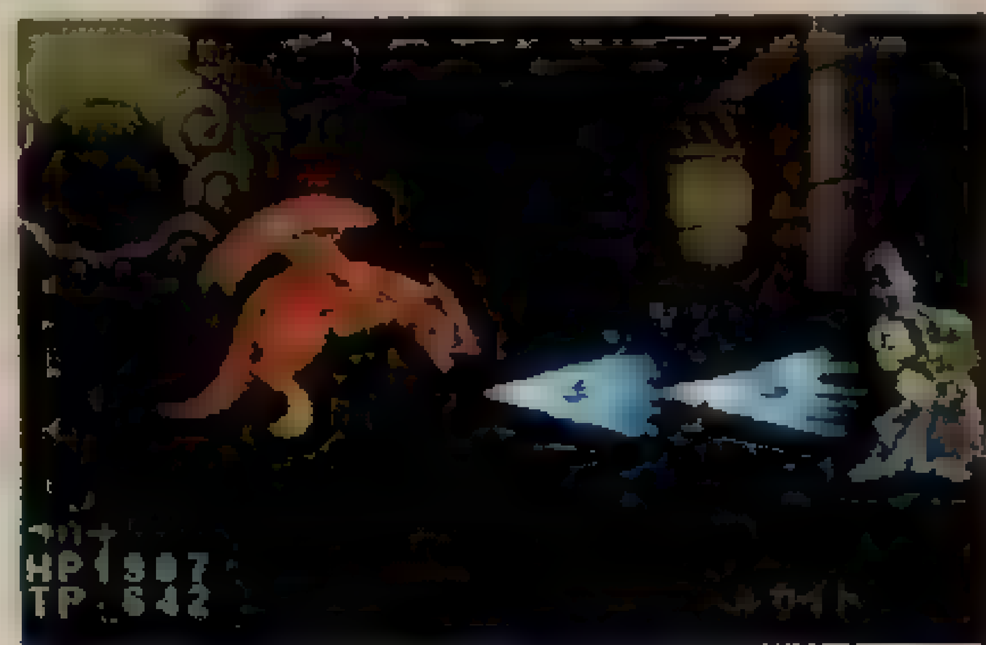


●アクアスパイラル

佛古的特技以属性丰富的炮击技为亮点，在众多炮击技当中，アクアスパイラル是最好用的一招，其最大的优势就是咏唱时间较短，而且不需要跑到敌人面前才能攻击，可以避免敌人的反击。由于射程距离是无限远的，冰炮击中敌人后的破碎冰块还能给予连击，应用在连续组合技中当作支援系的浮空击打技也是不错的选择。值得一提的是此技还有隐藏变招的存在，发动之后，在冰炮未射出炮筒前按A键的话就会变成アクアキュア，效果是回复自身的HP，相信很多人都不知道吧?

华丽度：★★

实用度：★★★★



●エレメンタルマスター

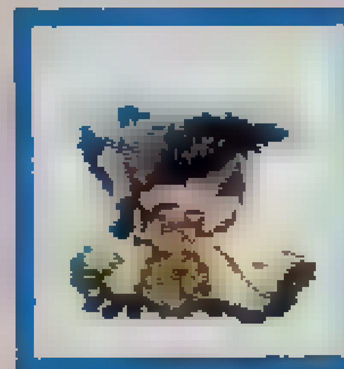
这是佛古的最终技，四种属性连放的地上连环炮再加上空中超巨型的激光炮，华丽度没得说，攻击范围更是覆盖整个战场，对大部分敌人都是一招毙命。杀伤力惊人，缺点就是咏唱速度稍微慢了点，这也是高杀伤力特技的通病吧。

华丽度：★★★★★

实用度：★★★



21.查特



●エターナルスノー

查特是海贼型的角色，没有太强力的特技，除了偷盗特技比较常用之外，パラライボール由于具有麻痹的效果，因此也通常当作连续组合技的辅助技来使用。而这招エターナルスノー却是不断投掷木槌直至TP耗尽为止，无需咏唱时间，其最大的好处就是短时间内能够达成较高的连击数，对于追求高连击数的玩家无疑很有帮助。

华丽度:★★★ 实用度:★★★



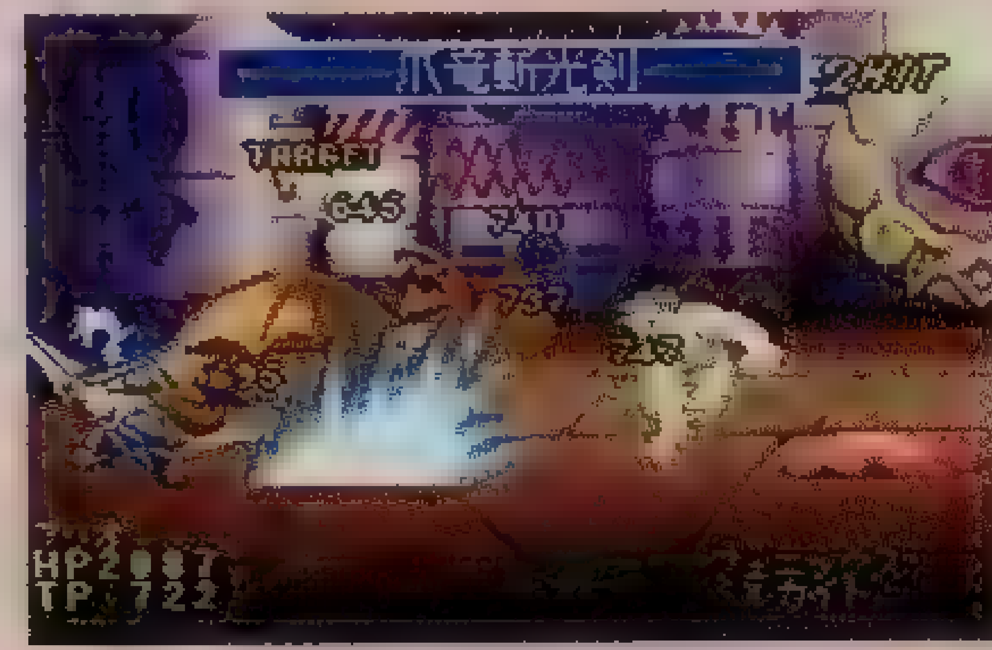
22.雷斯



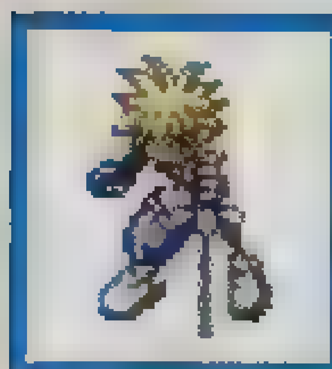
●爪龙斩光剑

雷斯的特技只有4种，秋沙雨、风雷神剑、爪龙连牙斩这3种由于出招收招速度快、具有较高的浮空击打效果、并且具有较高的连击数，因此在组合连续技里使用率很高。而最后一种爪龙斩光剑就显得很鸡肋了，收招速度巨慢，更重要是这招无法把敌人击倒在地，只是让其暂时保持硬直状态，因此有很大机会被回复原态的敌人反击。

华丽度：★★★ 实用度：★★



23.卡依鲁



●フレイムドライブ

作为宿命传说2的主角，卡依鲁的特技与其他传说系列的主角相比其实并没有太大的亮点。空翔斩和疾空连杀剑出招快，不过由于最后一招是直接把敌人击倒在地，因此无法与其他同伴的特技组合使用，牙连苍破刃虽然连击数不高，但是有较高的浮空特性，比较合适，而火属性魔法フレイムドライブ由于咏唱时间较短而且具有较高的连击数，也推荐在组合连续技里搭配使用。

华丽度：★★★

实用度：★★★



●斩空天翔剑

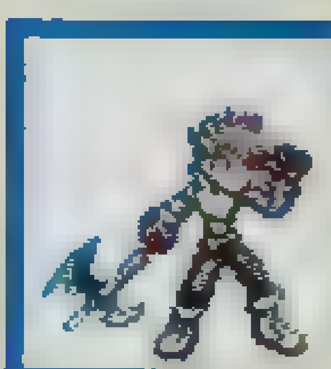
卡依鲁的最终奥义，血红时才能使用，1次战斗只能用1次，使用后HP强制减为1。别看仅消耗TP16，其实是非常废的一招，发动后前半部分的浮空连斩时画面并不是静止的，很大机会被敌人打断，那么落地后超华丽而高杀伤力的狂斩就无法使出了，除非使用时间停止的道具配合，可以说是观赏性质的终结技。

华丽度：★★★★★

实用度：★



24.洛尼



●雷神招

洛尼是非常强的近战型角色，难得的是他还拥有回复HP的特技，相信大家在游戏初期靠他虐待了不少怪物吧。双打连蹴具有较高的浮空击打效果，适合与其他同伴配合组成强力的连续技。空破特攻弹比较适合在敌人咏唱魔法时使用去打断其魔法出招。个人强烈推荐用雷神招这一招，仅消费TP3，但是杀伤力却比较高，而且收招破绽小，在群战时非常有效。就算没有将敌人逼到角落里，只要连续使用的话，敌人还是毫无还手之力。

华丽度：★★★

实用度：★★★★

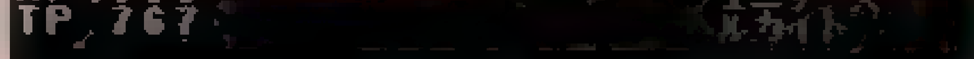


●ファイナルプレイヤー

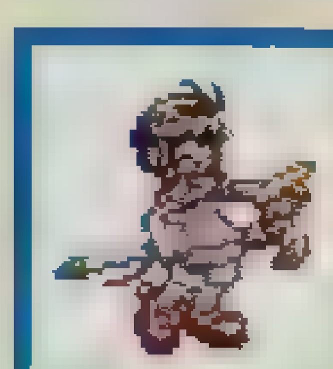
洛尼的最终奥义可能是所有角色秘奥义里最鸡肋最废的了，不仅谈不上华丽，杀伤力也是非常的糟糕。先是以战吼爆破的招式起打，一定要命中敌人，后面的招式才能继续下去，期间画面没有停止，敌人可以任意打断，直至招式快出完了，画面才静止那么一小会，所以如果不事先使用时间停止的道具，根本就没办法打完全部招式。

华丽度：★★ 实用度：★





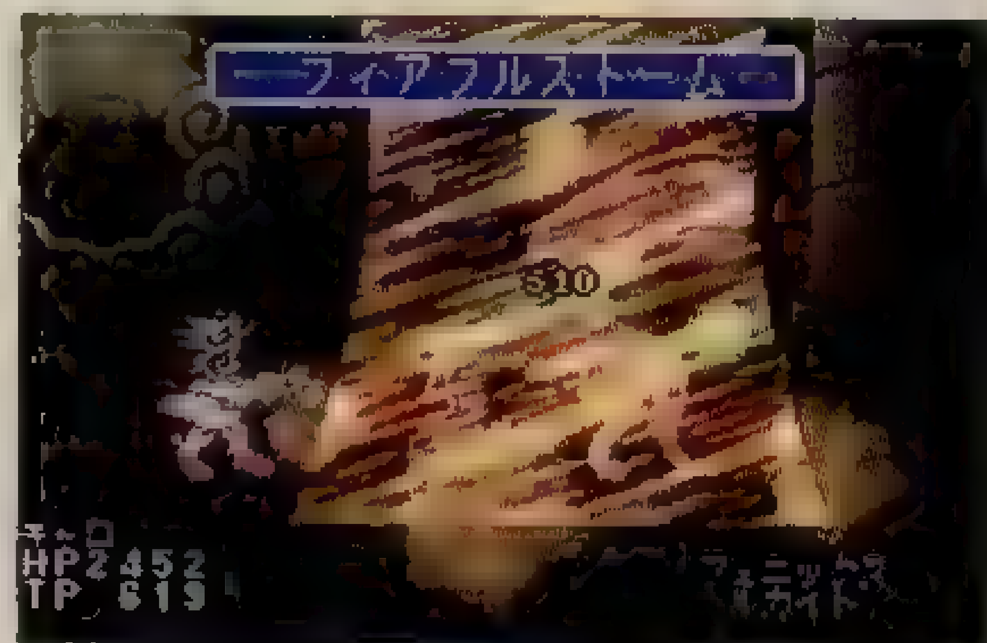
25.莉莉拉



●フィアフルストーム

作为强力的僧侣型的角色，回复HP、复活的魔法自然必不可少，不过她也具有一些近身搏击型的特技，但是由于攻击力低下而显得实用度不大，所以一般就是负责回复和救人的份内工作。最终技フィアフルストーム咏唱速度快是最大的优势，可惜攻击范围只是三分之一的屏幕。

华丽度：★★★ 实用度：★★★



26.朱达斯

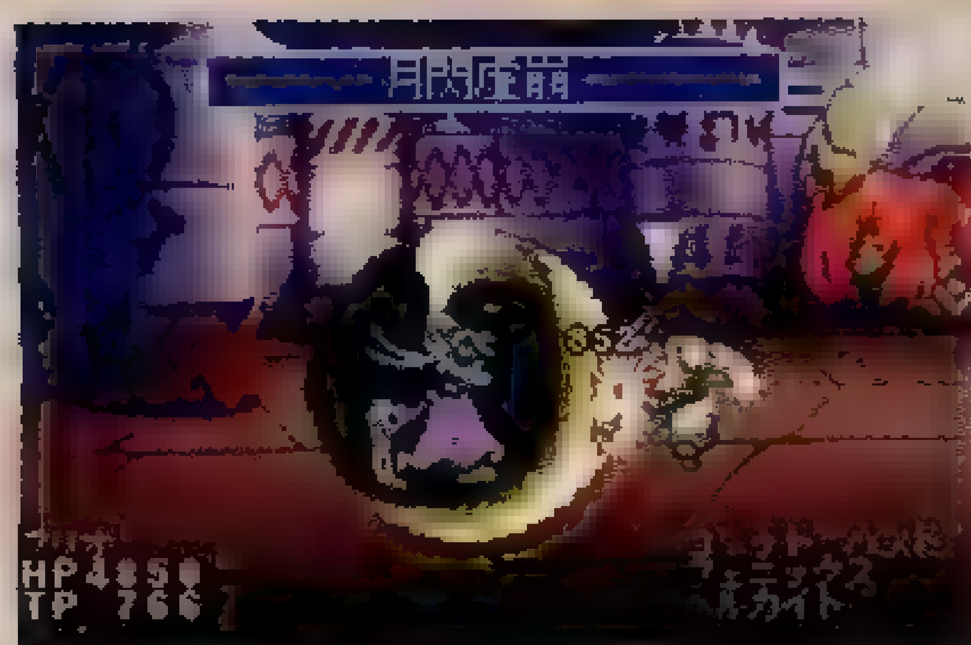


●月闪空破

朱达斯擅长近身搏击型的特技，飞连斩的浮空击打效果非常高，此招是作为与同伴组合连续技时首选的特技。即便其自身使用普通攻击＋飞连斩的组合技，也可造成4连击的不小伤害，确实很实用。另外，スラストファング的杀伤力较低而且具有较高的连击数，也适合与同伴组合连续技时作为支援魔法牵制敌人并迅速增加连击数。个人推荐的这招月闪空破，适合群战和单人战，由于杀伤力较高，而且出招较快，只要持续连放，可以很快干掉敌人，不过在与敌人过于贴近时有可能在出招时被敌人打断。

华丽度：★★★

实用度：★★★★

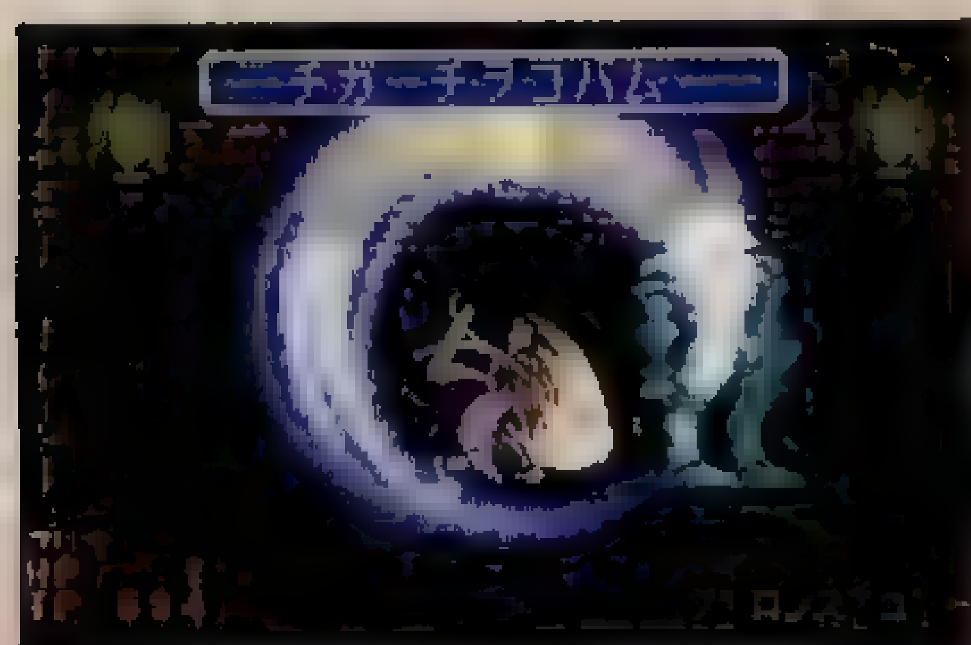


●真神炼狱刹

朱达斯的最终奥义，这招可谓惊天地泣鬼神，不仅杀伤力巨大，个人认为也是所有秘奥义中最为华丽的。此招必须红血才能使用，1次战斗只能使用1次，发动后，第1击一定要命中目标，后面的招式才能继续下去，接着还要在目标身上制造一个气阵并退后1步蓄力，期间画面是非静止状态的，稍有敌人碰你一下就前功尽弃了，所以最好就是配合时间停止的道具来使用，属于极强观赏性质的终结技。

华丽度：★★★★★

实用度：★★



27.娜娜丽



●ワイルド・ギース

娜娜丽并没有特别吸引人的特技，毕竟很多人也不是十分喜欢让弓箭手出场的。牙连闪具有较强的浮空效果，不用再多说了吧，可以作为多人组合连续技的可选特技之一。而这招ワイルド・ギース是娜娜丽的最终奥义，消耗TP100，必须红血才能使用，发动时最好尽量接近敌人，因为射到半空的那个巨大的能量球可以给予敌人伤害，如果离得太远无疑丧失了一次攻击机会。虽然杀伤力和连击数都令人满意，不过由于有特定发动条件的限制，还是只能当作观赏性质的终结技。

华丽度：★★★★ 实用度：★★



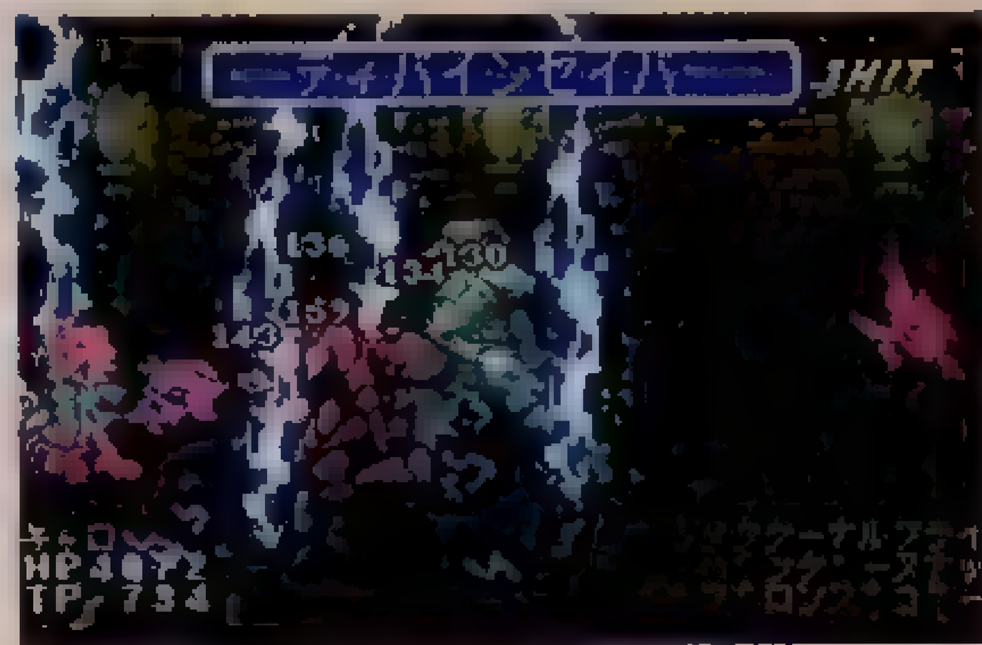
28.哈罗尔德



●ディバインセイバー

哈罗尔德是非常强的学者型角色，有不少近身搏斗技，虽然攻击力较低，但还算比较实用。回复HP和杀伤力高的魔法也很丰富，可以说几乎是全能型的。最好用的魔法要数ディバインセイバー和エクセキューション，连击数高，咏唱速度快，适合与同伴组合连续技时作为支援魔法牵制敌人并迅速增加连击数。クレイジーコメット消耗TP50，而攻击方式属天女散花式，有效命中率较低，不推荐。

华丽度：★★★ 实用度：★★★

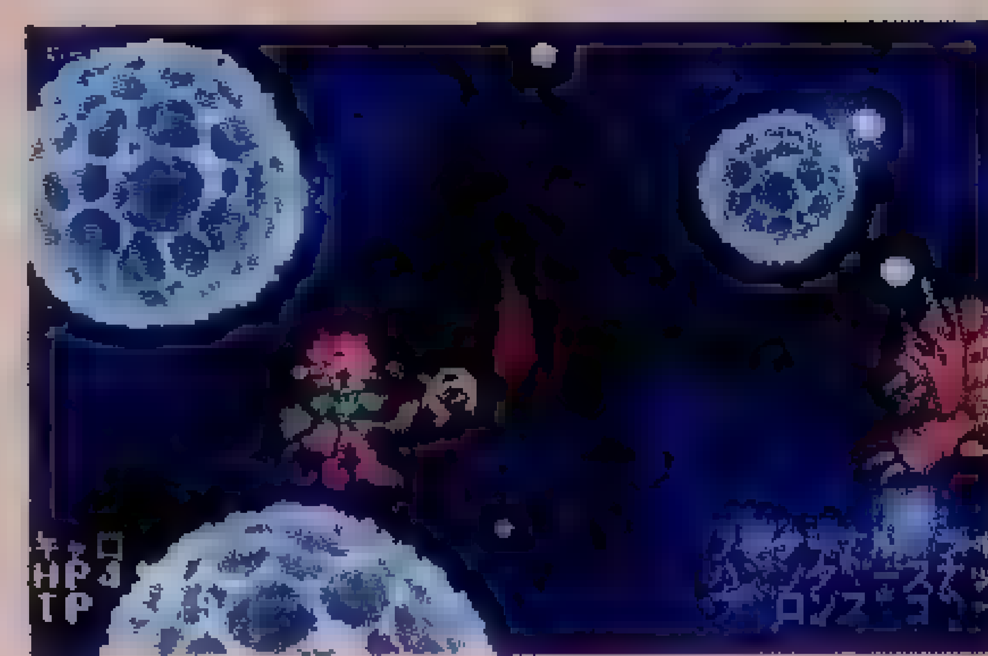


●トゥインクルスター

这招最终魔法集华丽与魄力于一身，但是却没有其他同类最终魔法那样的诟病，咏唱速度很快，因此即使连用也感觉不到时间拖延过长，杀伤力在3K～5K之间，对付大部分怪物都是一招毙命。

华丽度：★★★★

实用度：★★★★



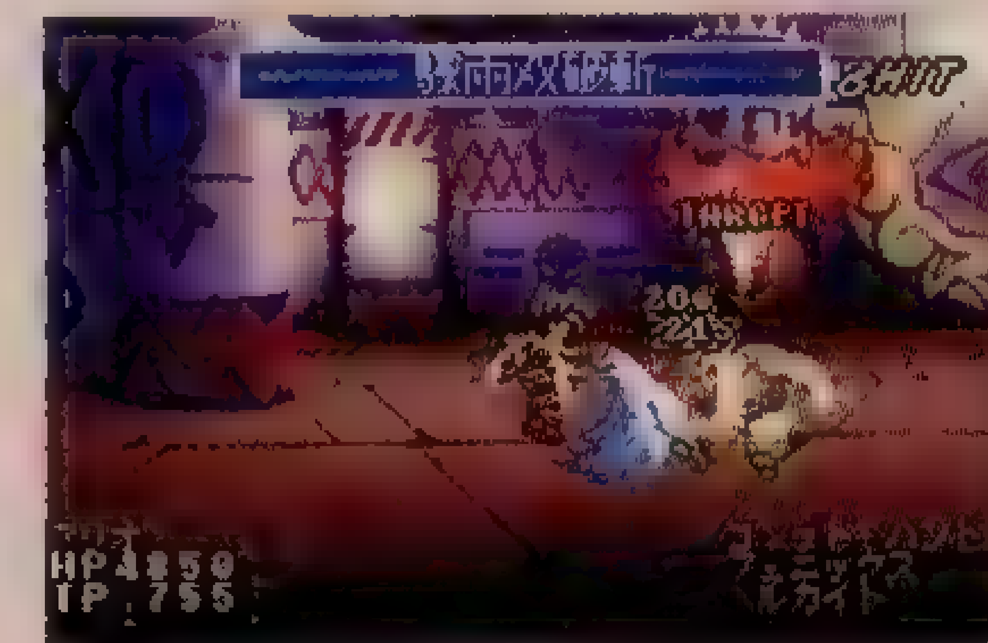
29.罗伊德



●骤雨双破斩

神乐传说的主角罗伊德的特技刚柔结合，攻防并重，粹护阵就是可以防御物理攻击的特技。在攻击型特技里，虎牙破斩、秋沙雨都可以作为多人组合连续技的可选特技之一。而这招骤雨双破斩具有较高的连击数，以近似秋沙雨的招式作为起招，最后一击是直接把敌人击倒在地上，所以无法再与其他同伴的特技组成无限连续技，不过单独使用的效果还是很不错的。

华丽度：★★★ 实用度：★★★



●天翔苍破斩

这是罗伊德的最终技，作为秘奥义性质的特技，依然需要红血才能使出，1次战斗只能用一次，拥有高杀伤力和高华丽度。最大的好处就是无需咏唱而且攻击时画面静止，攻击范围就只限定在武器可以攻击到的地方，这点比较遗憾。说到底秘奥义终究是观赏性的特技，实用度是不会高的。

华丽度：★★★★ 实用度：★★

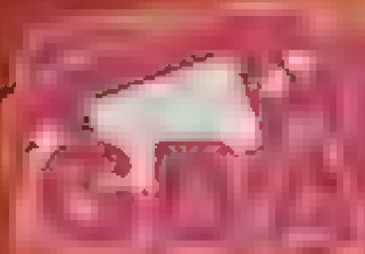
——未完待续



任务研究

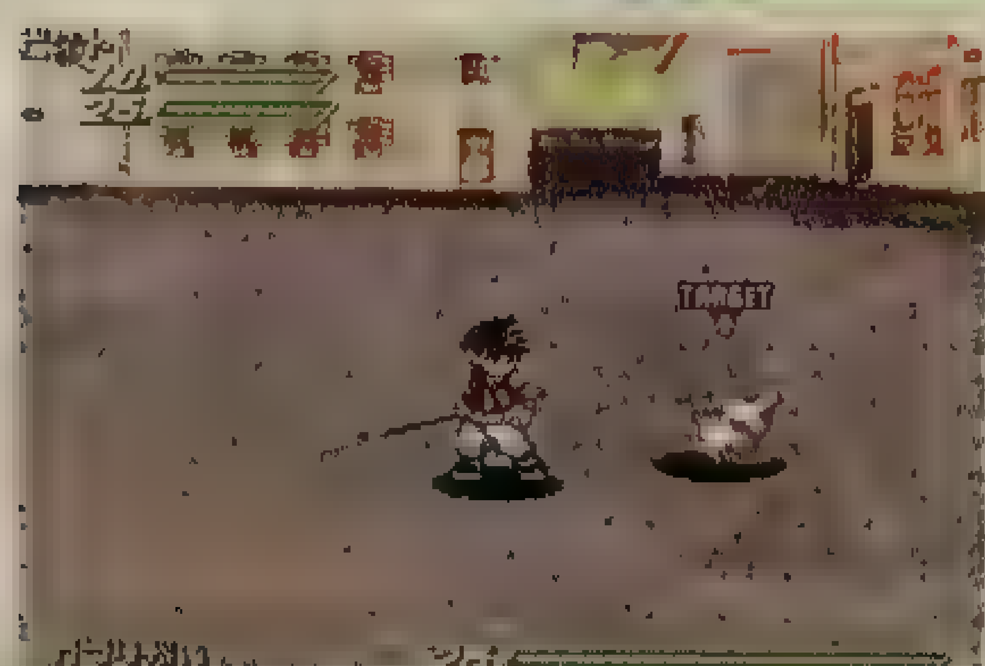
BANDAI真是一个很会赚钱的厂商啊，所有可以利用的材料都灵活运用，尤其是动漫方面的题材，都要将其改编成游戏来榨取FANS们的钱财，就这款游戏的类型来说还是很新颖的，借鉴了多款著名游戏，集合了众多大作的优点，可惜本作战斗拖慢，BGM也是难以入耳，不过还是很值得闲暇之余一试的游戏。

文/NW旅团 陈海
责编/暗凌



BANDAI	RPG	128M
2005.01.20	4800日元	1人用

主线任务



胸に秘めた武器

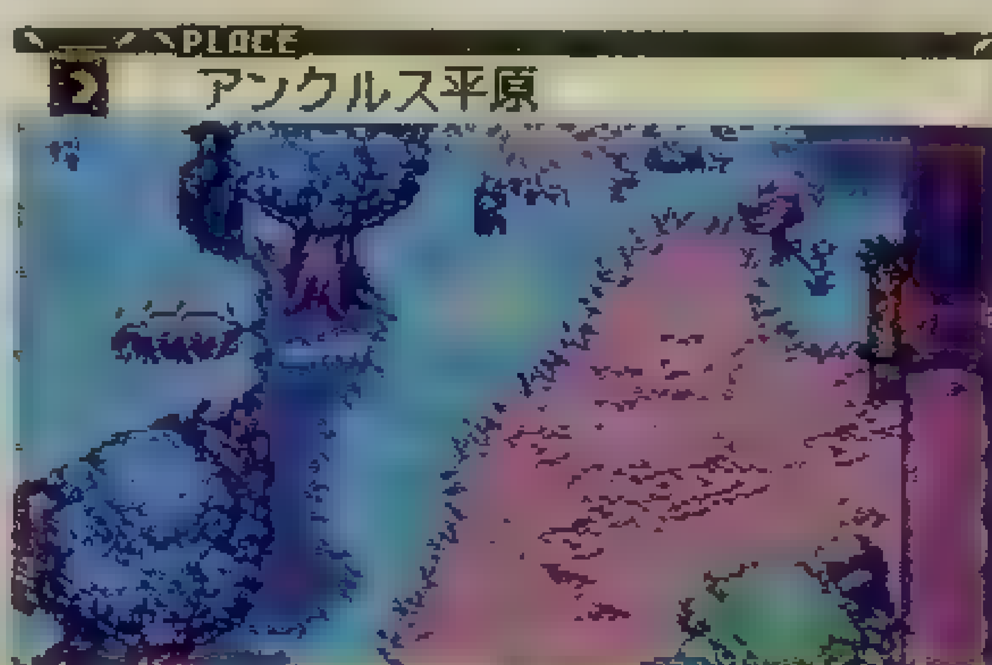
任务类型：讨伐
任务报酬：无
委托者：协会
委托场所：アンクルスの里
限制时间：无
任务流程：开始游戏之后，就可以去鉴定屋接任务了，一开始到鉴定屋会先有一串系统的介绍，之后出去再回去接任务，来到ウノロムの里宿屋里的人对话后就可以回去了。

实战！才牙を振るえ

任务类型：收集
任务报酬：800
委托者：协会
委托场所：インスアの里
限制时间：无
任务流程：在アンクルスの里的鉴定屋接到，在平原里随机遇敌，消灭20个ガブリ贝，回鉴定屋交任务。

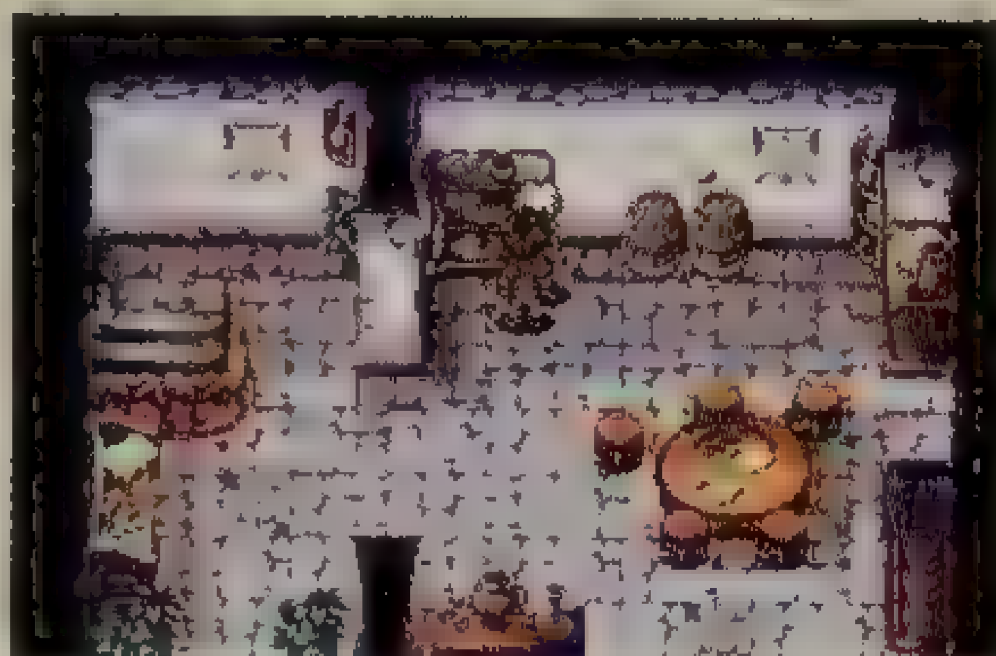
パイロール

任务类型：配送
任务报酬：800
委托者：协会
委托场所：インスアの里
限制时间：无
任务流程：回到鉴定屋之后就可以接到这个任务，任务的目的很简单，就是将货物送到各个城市的鉴定屋里就可以了，インスアの里：アンクルス平原一直往南方走，在尽头会出现；プリモーレの里：アンクルス平原场景1走左上，场景3走右上，场景4走下方；エルファストの里：アンクルス平原场景1走左上，场景3走右上，场景4走上方，送完了所有的货物就可以回去拿报酬了。



水边の魔犬

任务类型：讨伐
任务报酬：1000
委托者：鉴定屋
委托场所：インスアの里
限制时间：无
任务流程：交差了之后，鉴定师又分配给了主角新的任务，アンクルス平原的水边出现了魔物，阻挡住了村里人的去路，请求主角去清除掉。出了鉴定屋后立马冲向アンクルス平原，往上走一点就能在水边遇到它，使用才牙就能轻松地解决掉它。

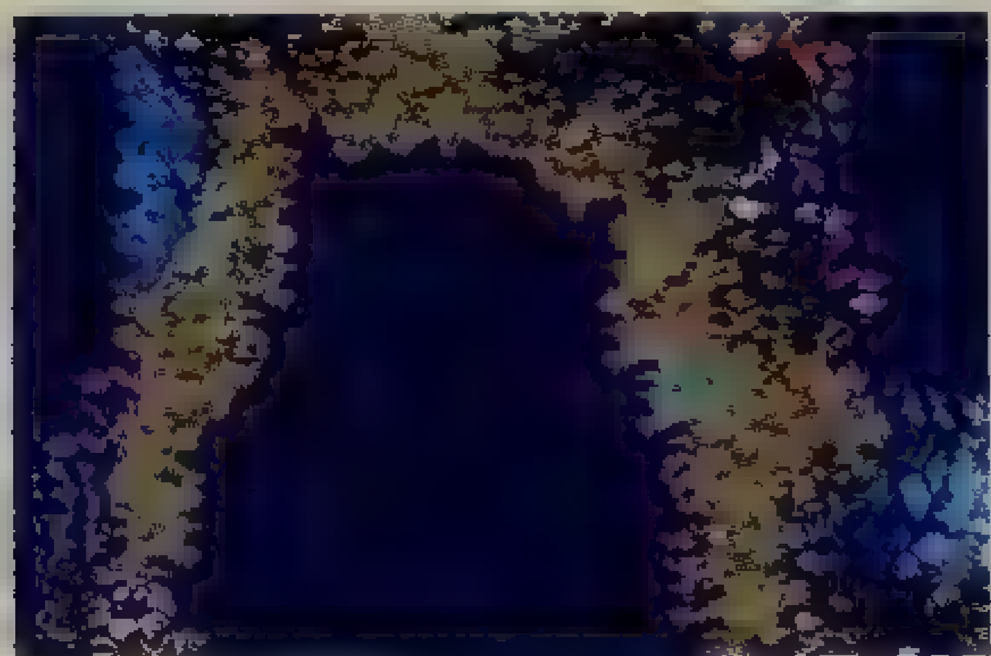


里祭りの准备

任务类型：配送
任务报酬：1000
委托者：鉴定屋
委托场所：アンクルスの里
限制时间：无
任务流程：回到鉴定屋拿到工钱之后，鉴定师又给了一个新的任务：村里要举行祭礼，但是却缺少一些东西，出了鉴定屋之后去隔着一栋房子的里长家里，得知可以在アンクルス平原找到蜂巢，拿到情报之后主角便立马出发，在アンクルス平原上面的场景中

王立飞	俺认为PG要向任厂学习，是时候炒冷饭了！新游戏的数量将会随着任厂中心的转移而下降，做点老游戏攻略吧？
读者资料	18岁，男，332000，江西九江图书馆四楼4班，兴趣：掌游、网游、PC游、一日游

遇到蜂巢，经过2次战斗之后终于顺利拿到了东西，这样就可以回去交差了。



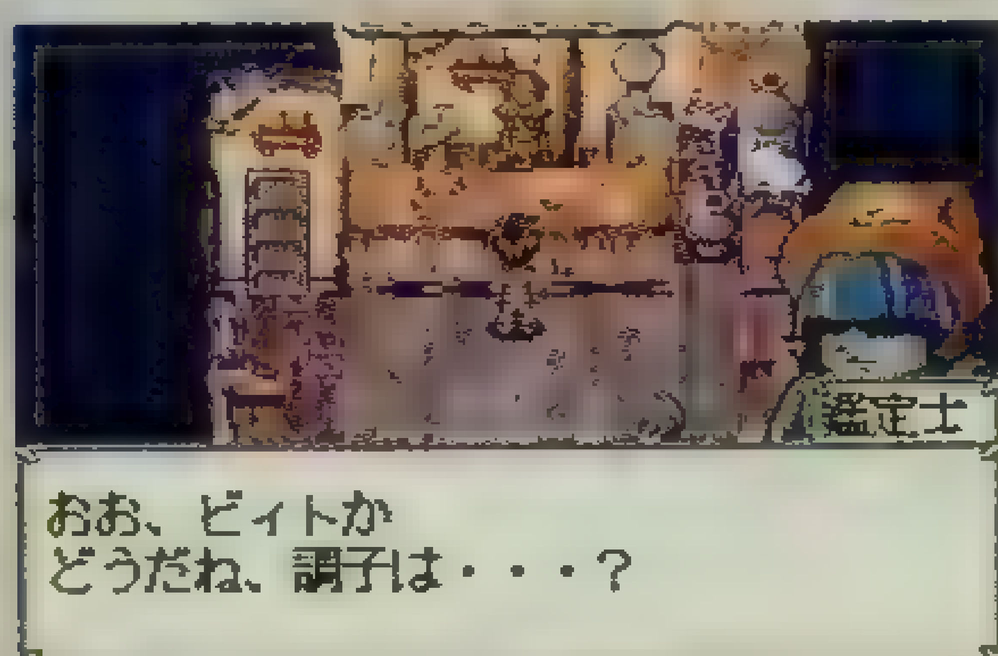
洞窟扫除

任务类型：讨伐
任务报酬：1200
委托者：鉴定屋
委托场所：アンクルスの里
限制时间：无
任务流程：完成了上面的任务回到鉴定屋时，鉴定师又声称在洞窟里出现了大量的魔物，希望主角能够消灭他们。从アンクルス平原的西边出来之后就能够到达ワンダラ山地，之后再从西面出来之后就能来到洞窟，在这里消灭10只蝙蝠就能够完成任务了。



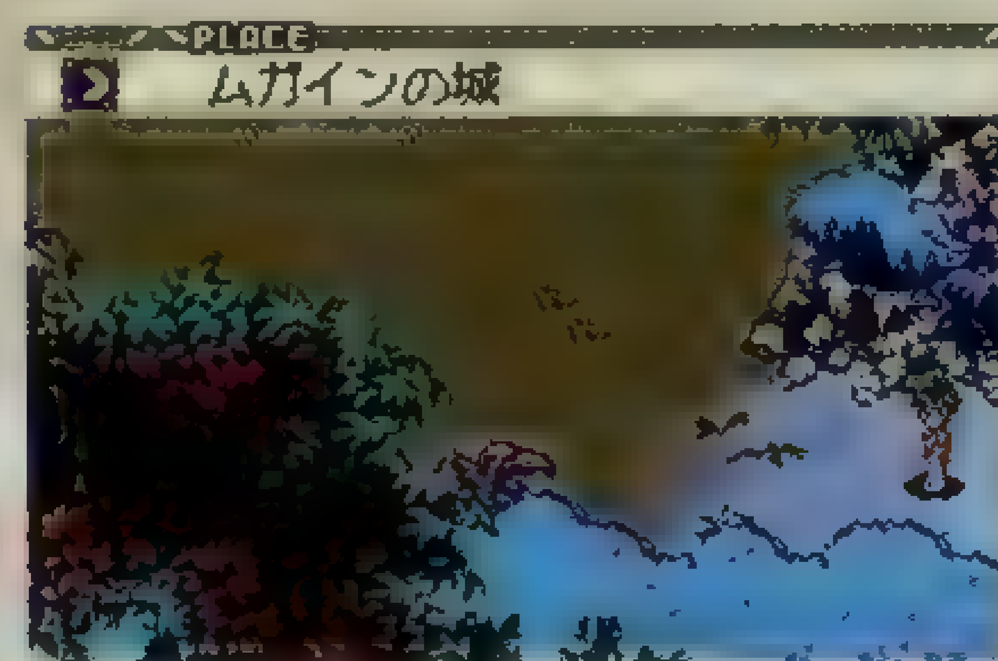
ヴァンデル强袭

任务类型：讨伐
任务报酬：3000
委托者：鉴定屋
委托场所：アンクルスの里
限制时间：无
任务流程：回到了鉴定屋之后就有人来报告说ウノロムの里遭到了暗之牙的人袭击，请求增援，主角接受了去ウノロムの里讨伐敌人的任务，出了鉴定屋就可以直接去ウノロムの里。到了那里遇到敌人ツャデリコ，与之展开战斗，尽量不要和他站在同一条线上，这样才能避开他的攻击，他有900的HP，使用才牙将他消灭。战后不服输的ツャデリコ使用致命的“冥击”欲将主角杀死，在这个千钧一发的时刻，ホルス出来为主角挡住了那一击，ホルス也因此倒下了。ツャデリコ也跟着逃跑了，将ホルス送回旅馆之后就回到アンクルスの里交任务。



ヴァンデルの力

任务类型：讨伐
任务报酬：2000
委托者：协会
委托场所：アンクルスの里
限制时间：无
任务流程：回到アンクルスの里之后就会有新任务出现，接了任务之后就回到ウノロムの里的旅馆里和躺在床上的ホルス交谈得知ツャデリコ藏在洞窟的深处。然后立刻出发去剿灭敌人，洞窟的深处遇到ツャデリコ再将他消灭一次就回到了アンクルスの里，一段剧情后就来到了3年之后了。

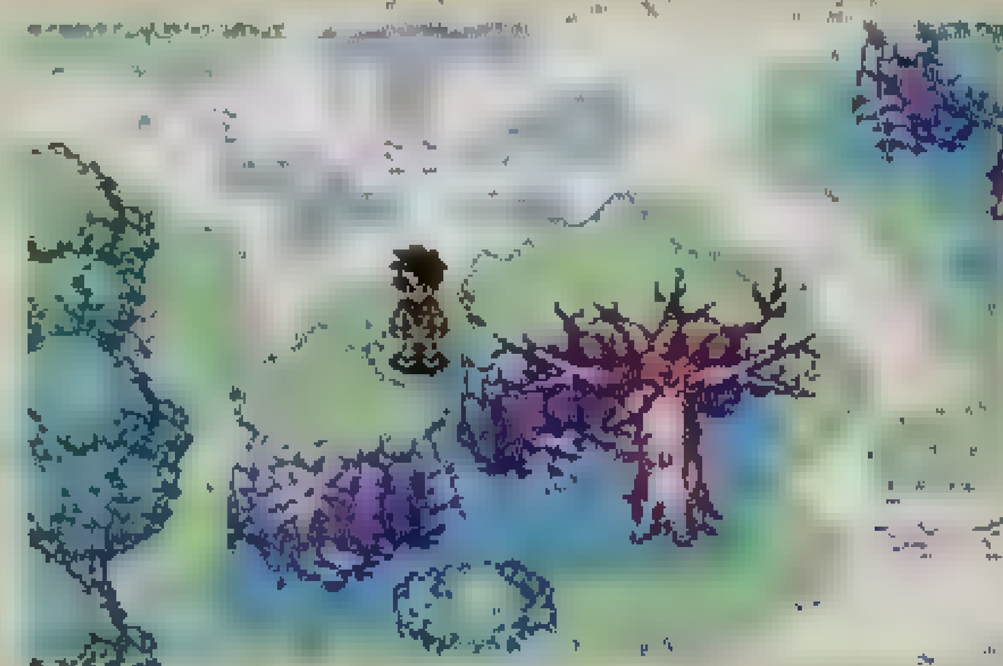


帰ってきたアイシ!

任务类型：讨伐
任务报酬：0
委托者：ホルスの母
委托场所：アンクルスの里
限制时间：无
任务流程：3年之后，ホルス的母亲来告诉主角ホルス独自一人去了ムガインの城里，可能会遇到危险，希望主角可以去帮助他，要去ムガインの城必须经过ムガインの死人沼，ムガインの死人沼要从アンクルス平原出发往西边走就能到达。这里的敌人会比较难打，和之前的敌人比起来要厉害多了，所以不要贸然前进，最后一直往西就能抵达ムガインの城，这里也是个相当复杂的迷宫，要先从左边走才能到达王座处，在那里遇到了被困的ホルス，和ホルス一起合力将BOSSムガイン干掉，之后就回到了ホルス的家中。

泥トカゲを倒せ!

任务类型：讨伐
任务报酬：0
委托者：ホルスの父
委托场所：アンクルスの里
限制时间：无
任务流程：接到任务后就可以前往アンクルス平原，这里每个场景中都有一只泥鳅，全部消灭了6只之后就自动回到家中了。ホルス想要出去闯荡闯荡，但是父母却不同意，一气之下ホルス冲了出去，随后主角也跟着出去了。在门口又再次遇到了ムガイン，再次和ホルス一起将他彻底消灭。

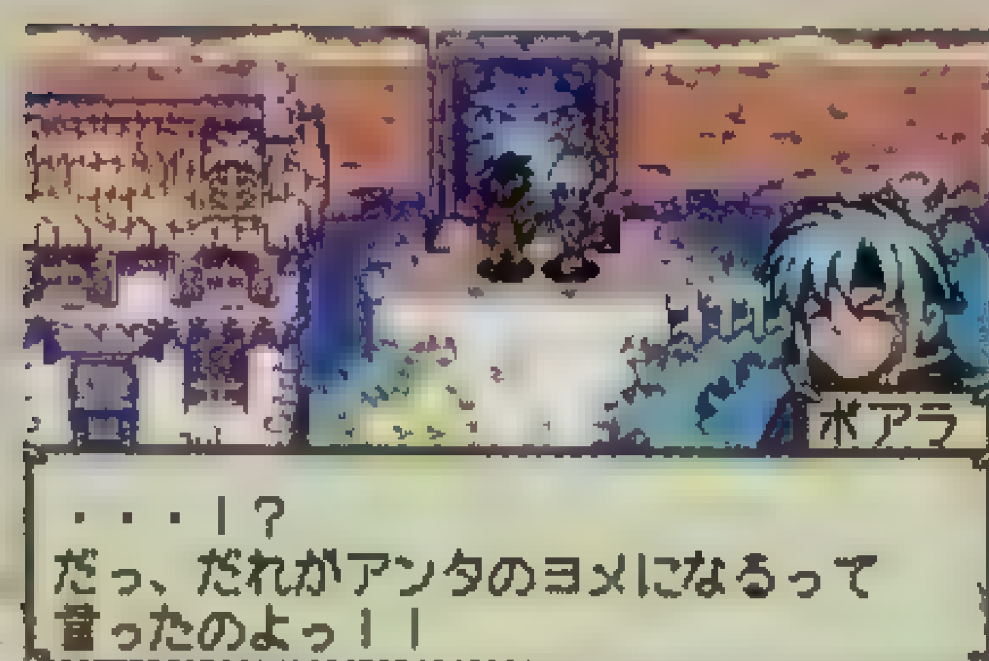


物好きな主人

任务类型：讨伐
任务报酬：0
委托者：协会
委托场所：アンクルスの里
限制时间：无
任务流程：在平原的中部发生露营的事件，这时主角要连续进行几次战斗之后到白天叫醒ホルス，之后就可以回到鉴定屋里接

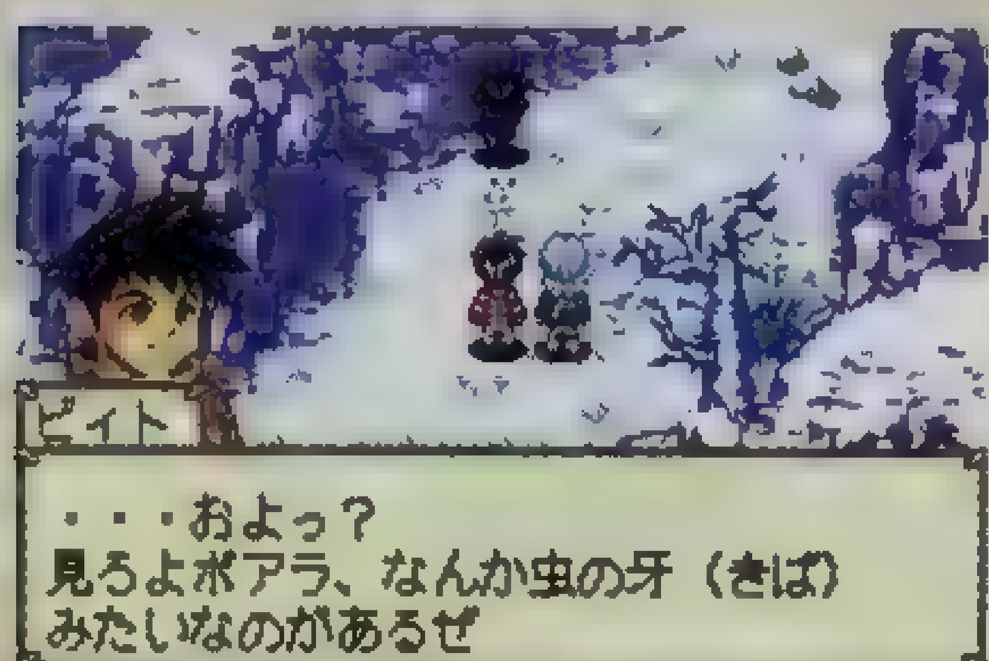
张帆	为了一台PSP，两个月减了六公斤，如果谁想减肥而又减不掉的话，建议他攒钱买PSP吧……
读者资料	18岁，男，265701，山东龙口市一中路精华书店，兴趣：音乐、读书、电脑、掌机

这个任务了。接了任务之后就要去委托人那里进行了解情况了，来到エルファストの里的防具店，和店主交谈之后得知他要做一件防具但是缺少材料，希望主角能够帮他到アンクルス平原去寻找，来到平原的池塘边上就能发现甲壳虫，消灭之后就可以回去了，将东西交给店主后，再多出入几个房间之后就能回去取得盾了。



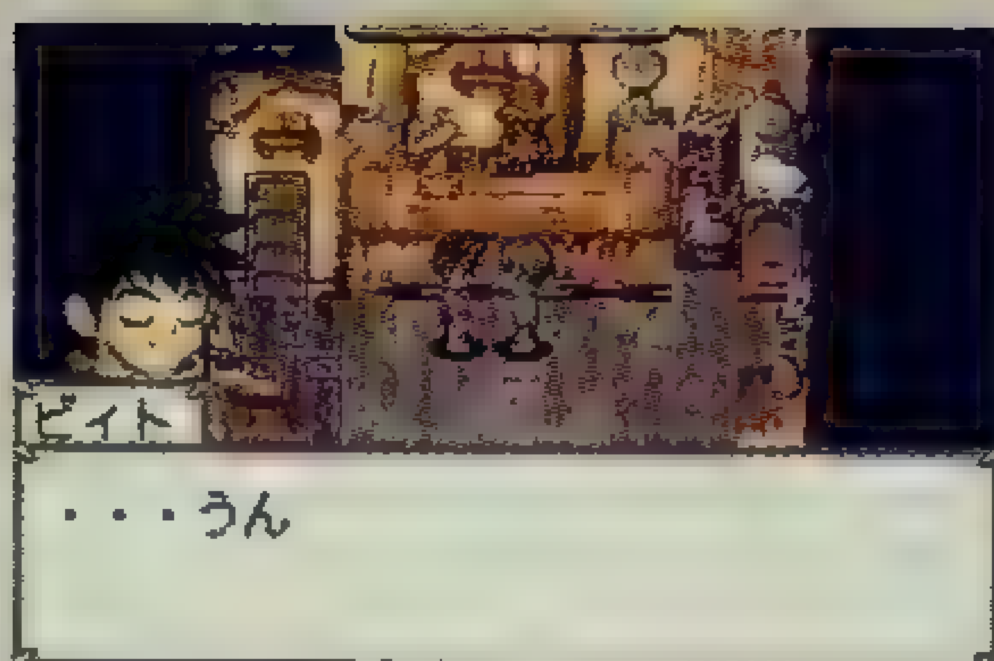
平原の魔物

任务类型：讨伐
任务报酬：3000
委托者：协会
委托场所：エルファストの里
限制时间：无
任务流程：到任意一家鉴定屋中接到这个任务，之后就前往インスアの里，到最右下角的村长的家里了解到这次任务的详细信息，只要再去アンクルス平原里战斗5次之后就可以回来交差了。



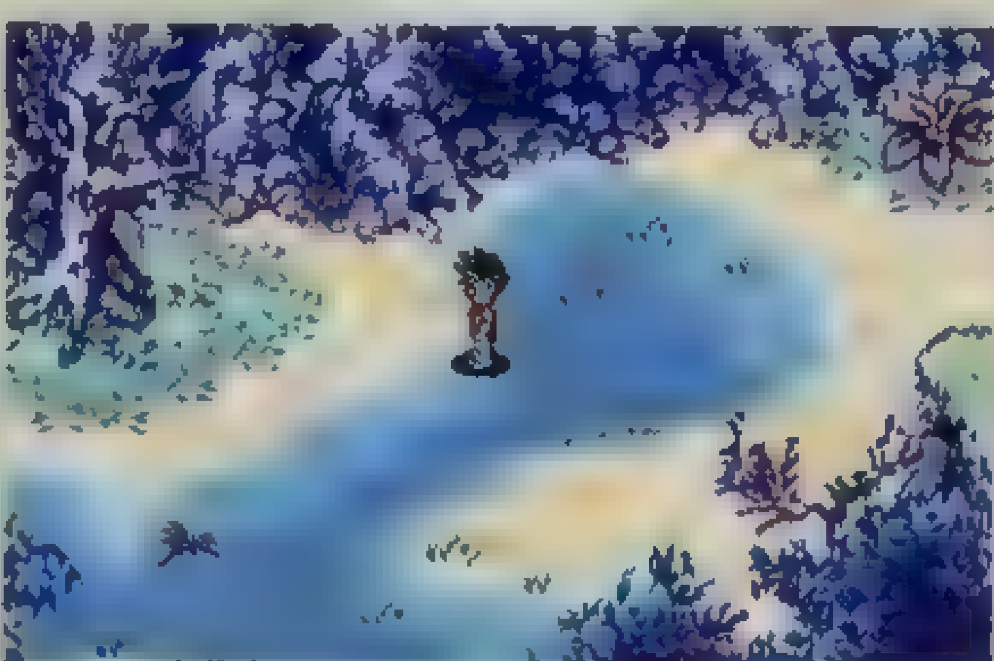
山道を越えて

任务类型：讨伐
任务报酬：4000
委托者：协会
委托场所：アンクルスの里
限制时间：无
任务流程：到鉴定屋那里接到任务后就去ワンダラ山地，在去洞窟的门口遇到了大甲虫，与之战斗胜利后就可以回去拿奖金了。



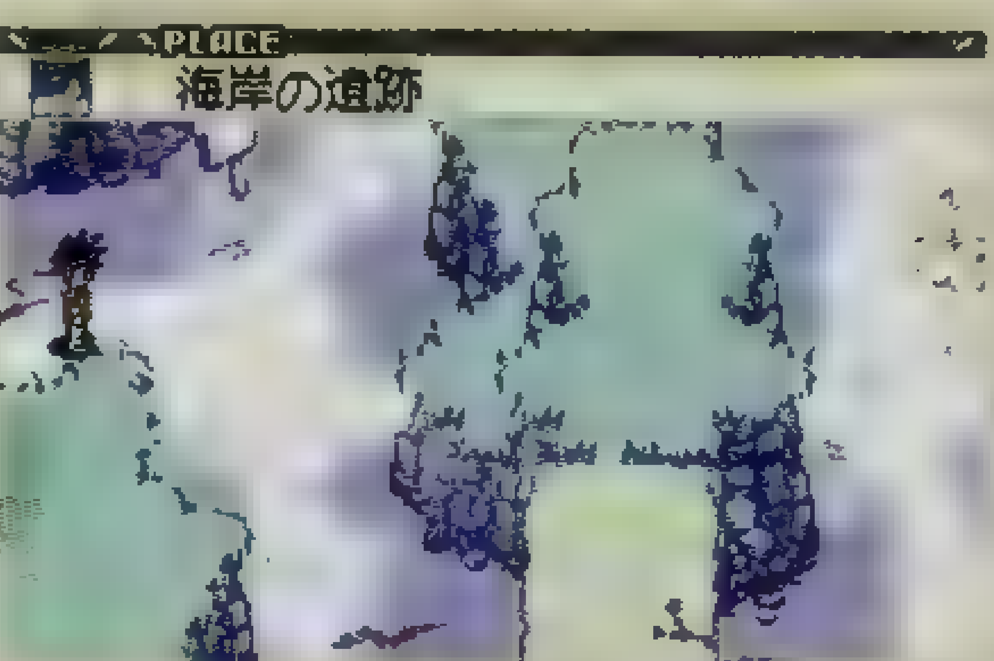
黒い沼の谜

任务类型：讨伐
任务报酬：0
委托者：ウエス
限制时间：无
任务流程：来到プリモーレの里后，在出去的时候，便接到给正在研究黑い沼的博士送去资料，之后去右下的屋子中和ウエス交谈，他让主角去死人沼和アンクルス平原分别收集到2样黄色的东西，收集完了之后就能回去和他交任务了。



研究家の传说

任务类型：收集
任务报酬：1000
委托者：协会
限制时间：无
任务流程：到鉴定屋中接了这个任务之后再去一次ウエス的家中，他便会告诉主角在死人沼和アンクルス平原能够收集到这4样东西，死人沼和アンクルス平原各有2个黑色的敌人，杀死之后就能拿到研究需要的东西了，全部拿齐就回去交差吧。

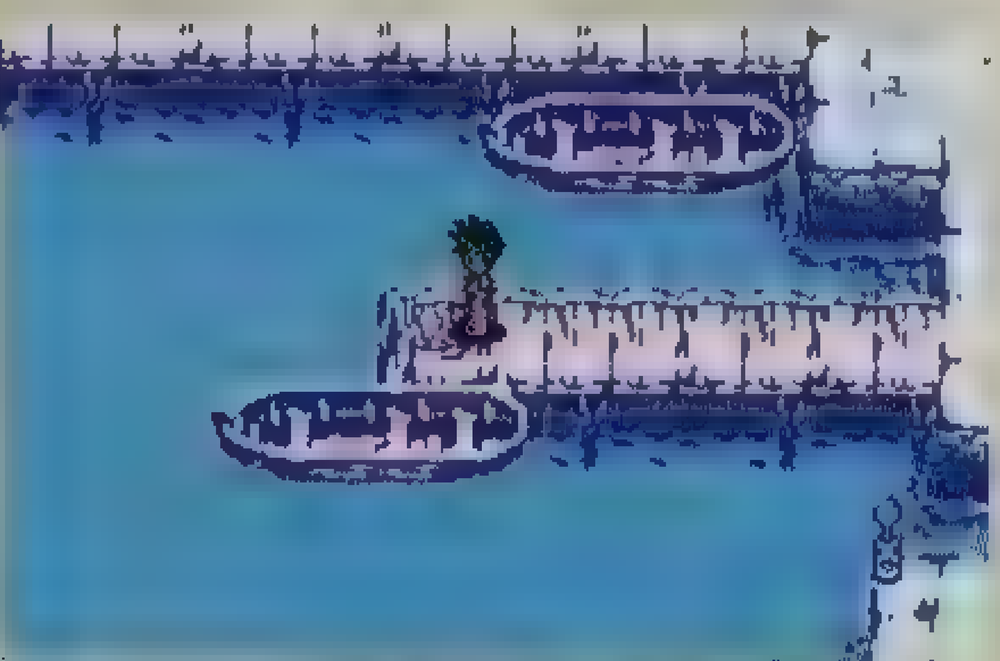


白砂を求めて

任务类型：护卫
任务报酬：1000
委托者：协会
委托场所：アンクルスの里
限制时间：无
任务流程：到鉴定屋接了任务之后，仍然再去找ウエス交谈，之后就出发向海岸の遗迹。从ワンダラ山地出发一直向上走会出现デュオラ平原，平原内一直向右上方向走会出现海岸の遗迹，在里面和输送队的交谈了之后就可以回去了。

海岸の遺迹

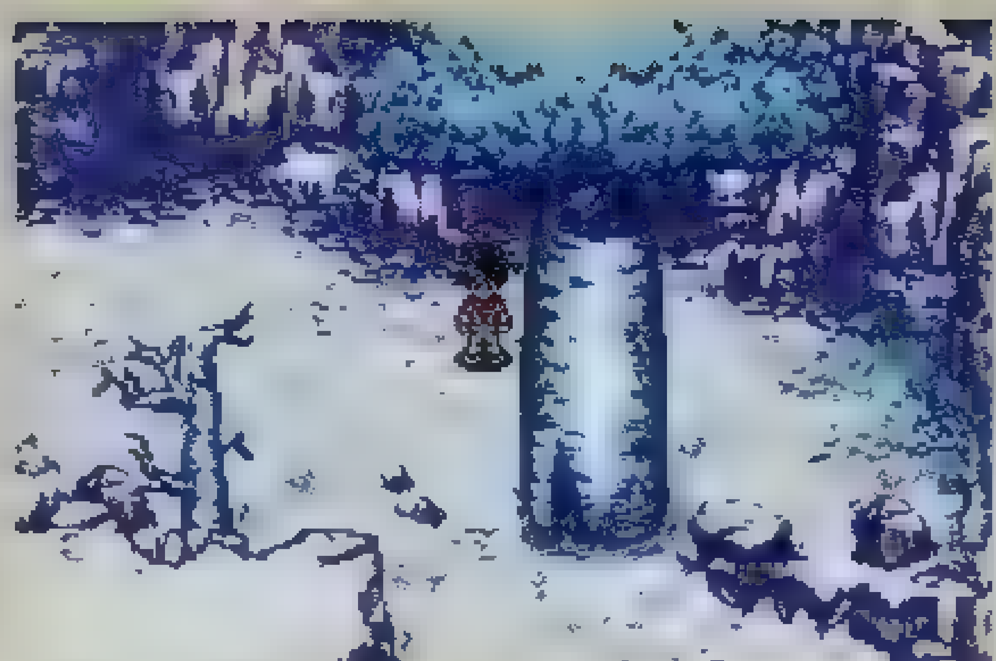
任务类型：讨伐
任务报酬：0
委托者：ホルスの父
委托场所：アンクルスの里
限制时间：无
任务流程：去鉴定屋接任务再去海岸の遗迹，第2个场景一开始向左走会听到些奇怪的声音，慢慢靠近后发现其实是海啸的声音，之后就可以回鉴定屋了。

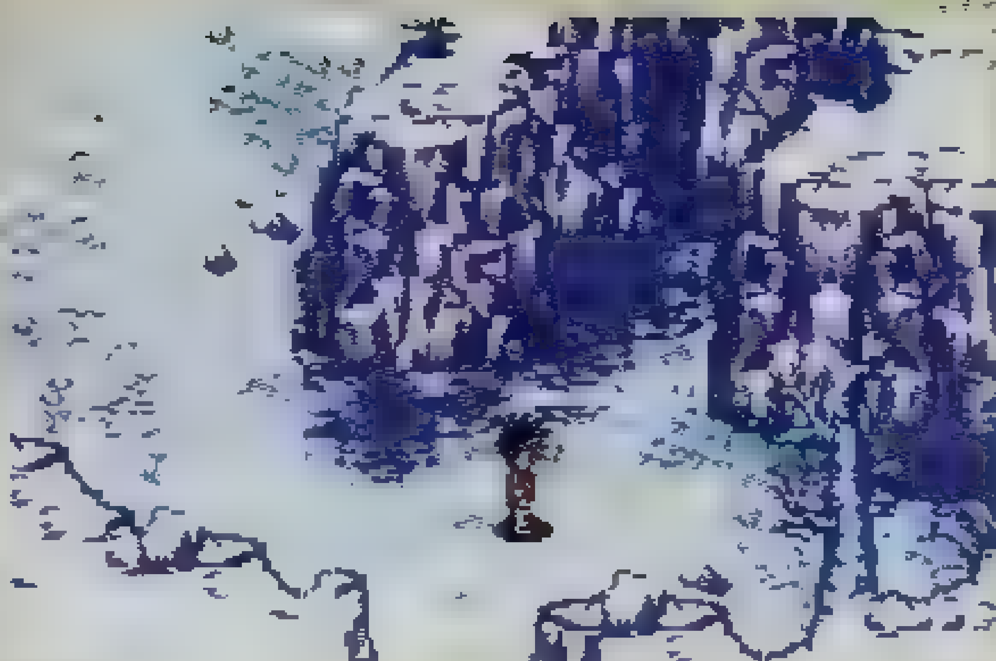


雇われしもの

任务类型：讨伐
任务报酬：2000
委托者：协会
委托场所：レドウの港町
限制时间：无
任务流程：在鉴定屋中接到任务后，从ワンダラ山地出发一直向左走会出现レドウの港町。去村子右下角的鉴定屋里，遇到另外一名同伴スレッド，讲话很不客气就和主角杠上了，之后出去发生战斗，胜利后スレッド加入队伍。

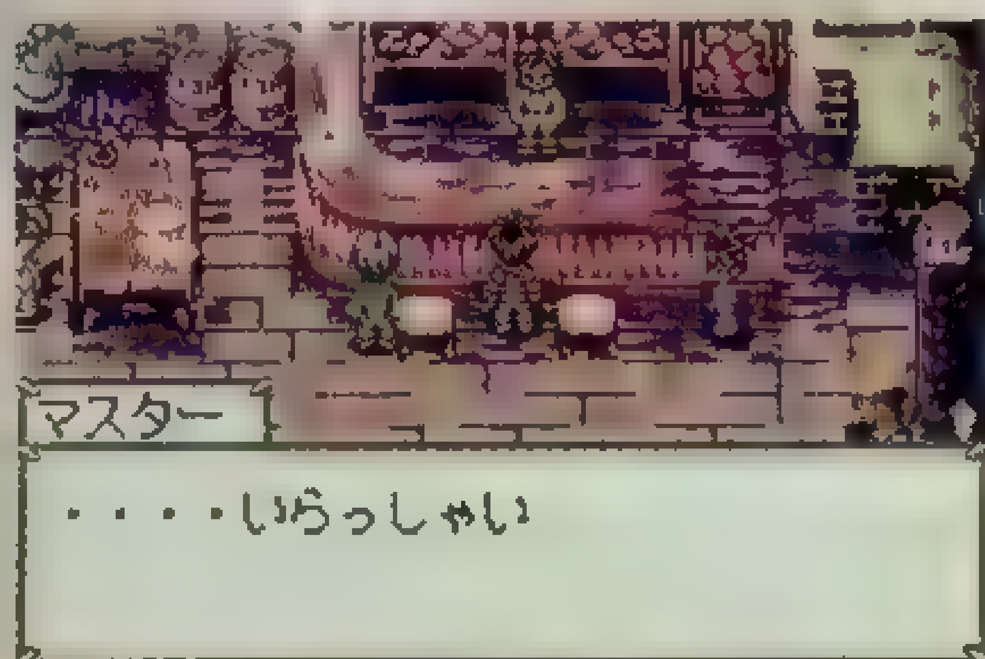
秦龙	一年即逝，我对掌机迷的心依旧。
读者资料	18岁，男，514500，广东兴宁兴城镇东风路宁府B201，兴趣：玩掌机、听音乐、看PG，QQ：29298580





谜のヴァンデル

任务类型：讨伐
任务报酬：5000
委托者：鉴定屋
委托场所：レドウの港町
限制时间：无
任务流程：接到任务后就去ワンダラ山地里寻找，发现ツャデリコ后与之进行战斗，但是却发现其实他只是使用冥力造出来的分身而已，继续追击他，第2次打倒分身时主角使用了天击将其消灭。



魔物の袭来

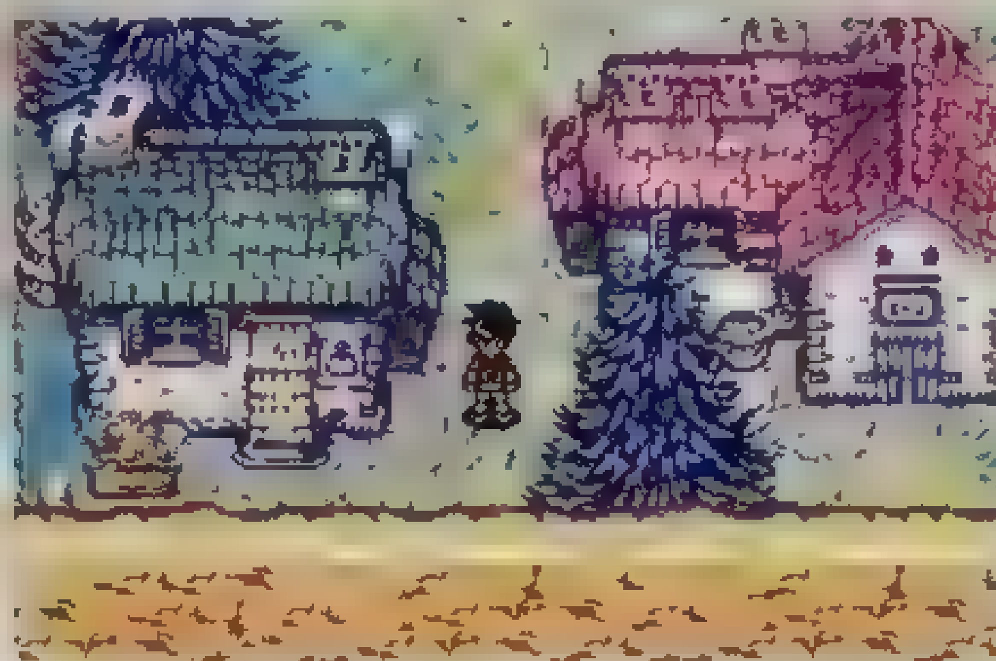
任务类型：讨伐
任务报酬：0
委托者：レドウ
委托场所：レドウの港町
限制时间：无
任务流程：回到村里后，在旅馆睡下，天快亮时スレッド叫醒了主角说村子正在遭受敌人的袭击让主角赶快去帮忙，消灭村中所有的黑色的敌人，连续消灭3组敌人遇到之前被打败的再次和ツャデリコ进行战斗，胜利后完成任务。注意敌人很强，不像之前的敌人那么简单，千万不要被2个敌人夹到中间，不然会死得很快的。ツャデリコ也很强，和上次遇到的判若两人，在战前还是先做好充分的准备吧。

残党扫讨战

任务类型：讨伐
任务报酬：0
委托者：鉴定屋
委托场所：レドウの港町
限制时间：无
任务流程：从鉴定屋那接到任务，去ワンダラ山地消灭场景中的所有黑色的敌人再回鉴定屋交任务。

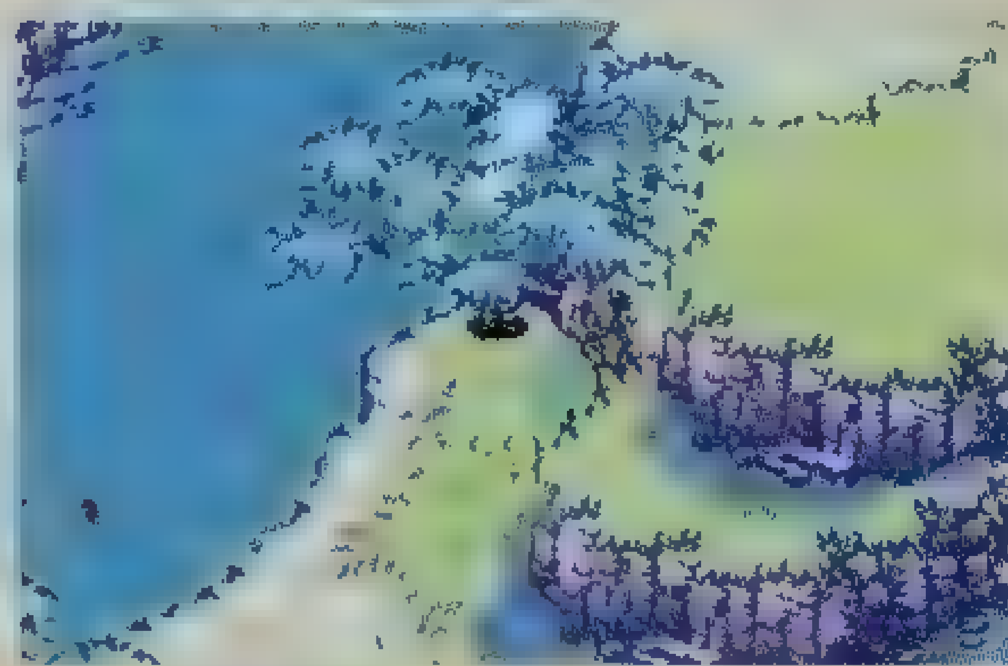
山火事！

任务类型：其他
任务报酬：2000
委托者：协会
委托场所：レドウの港町
限制时间：无
任务流程：鉴定屋接任务后去ワンダラ山地发现这里正在烧着大火，深入一看才知道在上次的任务中原来还有一只敌人没有歼灭，分别用冰系和风系的天击将火熄灭。



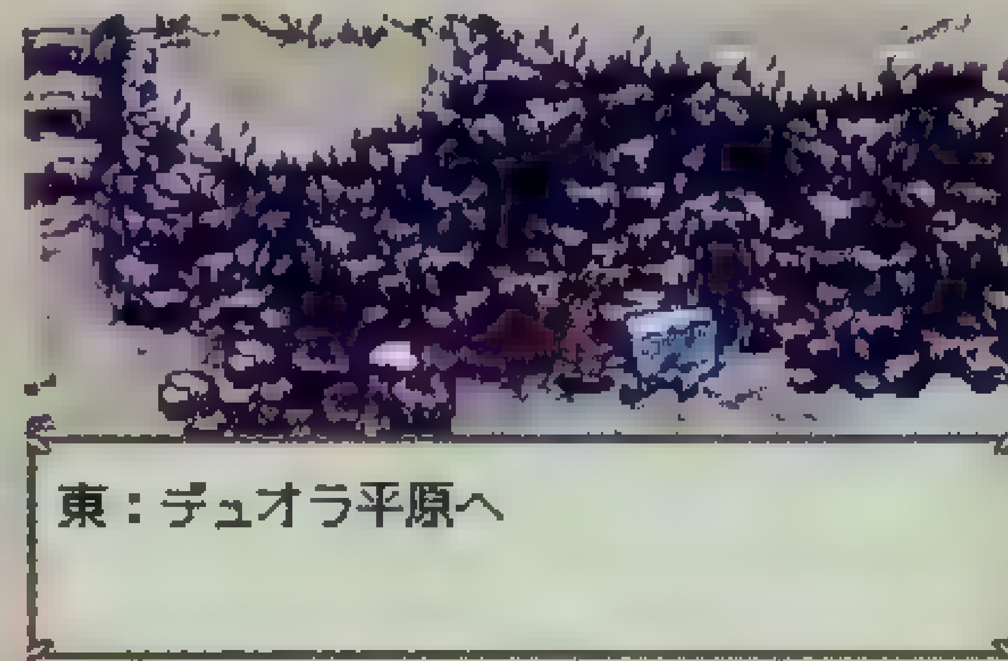
救援物资

任务类型：配送
任务报酬：3000
委托者：协会
委托场所：レドウの港町
限制时间：无
任务流程：到了鉴定屋后从鉴定师那里了解到之前受的袭击的村庄现在都很缺物资，希望主角能帮忙去配送。向インズアの里、エルファストの里、デュオラの里的鉴定屋寻求帮助；其中デュオラの里的出现的方法是在デュオラ平原一直朝左上方走；向一个里寻求帮助后，要返回レドウの港町的鉴定屋与屋主交谈后才可以继续向下一个里寻求帮助。



蚁冢を破坏せよ

任务类型：讨伐
任务报酬：4000
委托者：协会
委托场所：任意
限制时间：无
任务流程：回到鉴定屋接第1个任务，得知在デュオラ平原蚂蚁在那里大量的繁殖，在デュオラ平原的门口就可以看见蚂蚁的巢穴，连续几次战斗后回鉴定屋交任务。



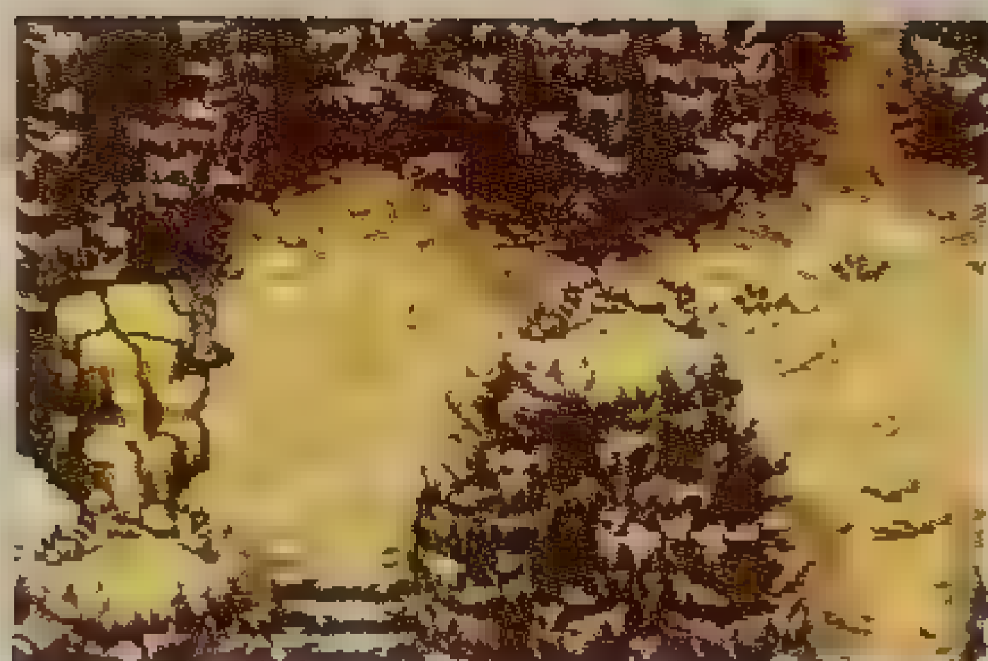
补给物资を届けろ

任务类型：配送
任务报酬：3000
委托者：协会
委托场所：任意
限制时间：无
任务流程：在鉴定屋得知冒险队在アサド山地遭到敌人的偷袭请求支援，在デュオラ平原左上方的通道处，向左下方走会出现アサド山地，在山地右上角发现他们并干掉敌人。

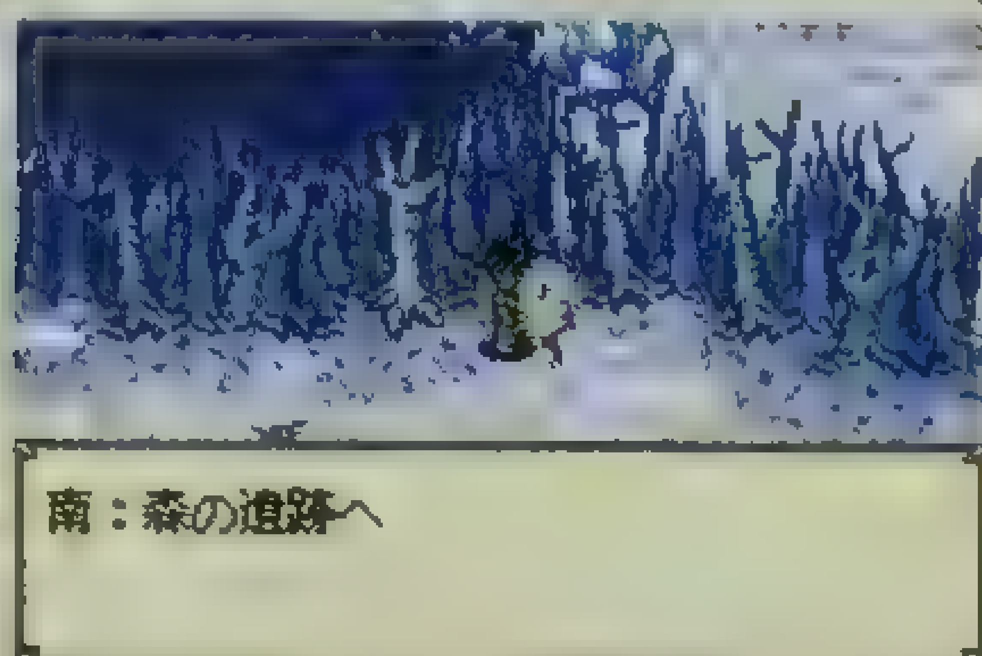
空からの狙击者

任务类型：讨伐

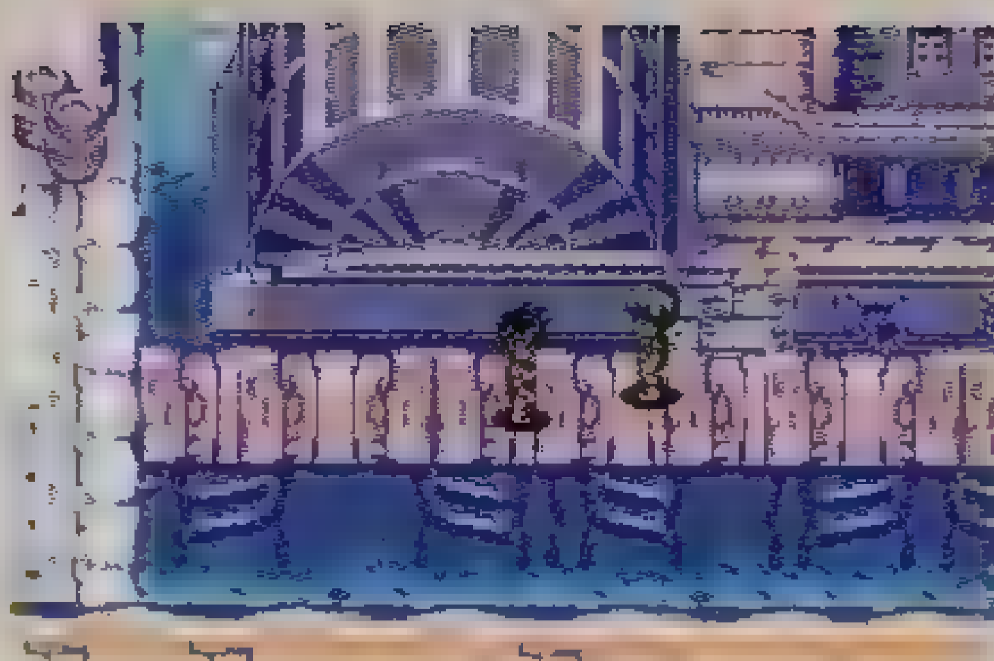
李岩	掌机的乐趣，有单人闯关解谜的成就感，也有多人联机对战的爽快感，总之掌机的乐趣需要大家体会！Come on!
读者资料	17岁，男，451450，河南中牟县中牟新一高0620班，兴趣：掌机、动漫、篮球、睡



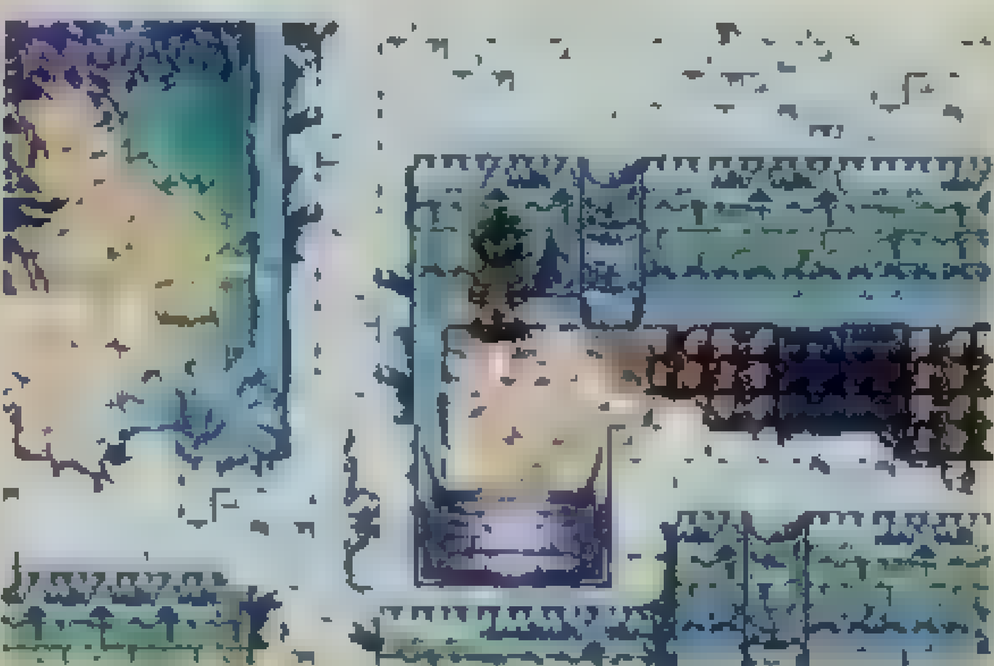
任务报酬：0
委托者：ホルスの父
委托场所：アンクルスの里
限制时间：无
任务流程：鉴定师告诉主角アザド山地的旅行者受到了空中敌人的骚扰。来到アザド山地场景2走右侧通道，场景3走左下角，返回时和敌人遭遇展开战斗最后回鉴定屋交任务。



灯台の火
任务类型：其他
任务报酬：0
委托者：协会
委托场所：任意
限制时间：无
任务流程：从鉴定屋那里了解到レドウの港町的灯台不能再照明了，需要“日照石”的帮助才可以，有传说“日照石”在洞窟能挖到，之后前往洞窟，场景2朝左上走发生BOSS战再去レドウの港町的鉴定屋，发生スレッド离队事件，去村子左上角的房屋与房主交谈再进入左侧的轮船，进入最右侧的房间选第1项发生战斗。出村进入テルセロン山地，遇到几个士兵发生战斗后知道原来他们是受到别人的操纵了，和幕后首脑战斗后士兵也清醒了，跟随士兵的指引进入トロワナの森在最里面遇到BOSS，战斗后回到在酒馆中再次挑战BOSS。

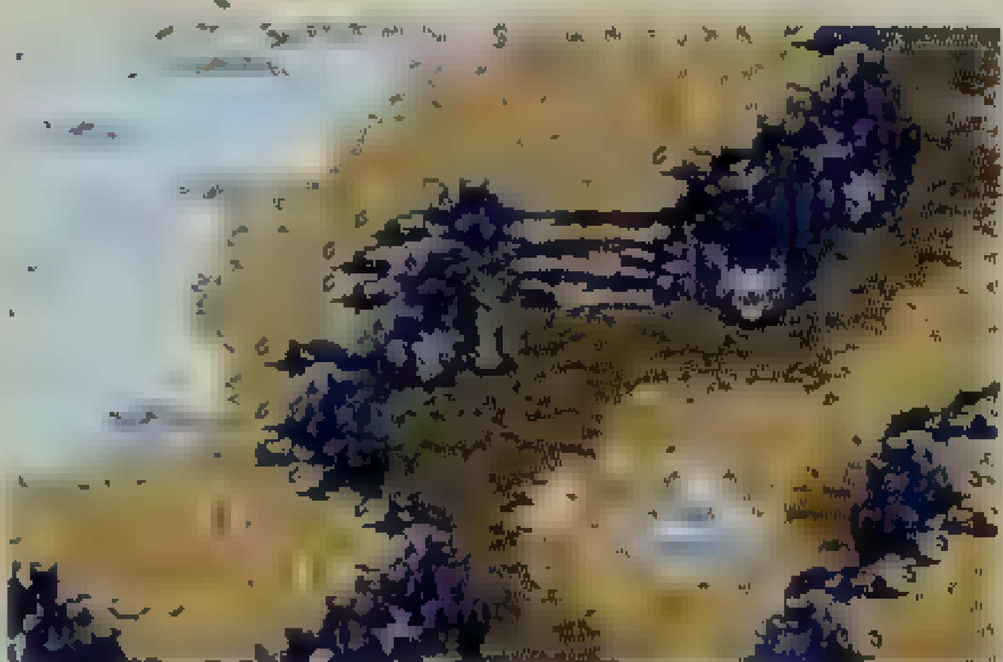


お母さんを助けて
任务类型：收集
任务报酬：0
委托者：コウ
委托场所：レドウの港
限制时间：无
任务流程：来到レドウの港之后在门口遇到コウ，コウ的母亲得了重病，需要一种生长在ムスリー荒野的野草才能治疗母亲的病，热心的主角立刻出发吧。

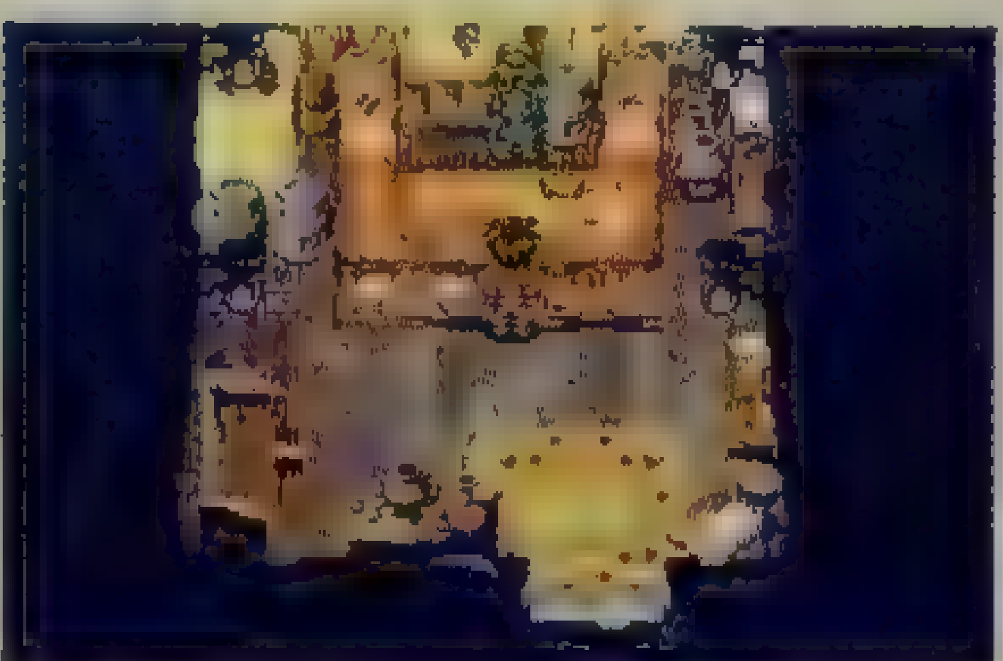


遗迹と财宝
任务类型：其他
任务报酬：4000
委托者：协会
委托场所：任意
限制时间：无
任务流程：鉴定屋接第1个任务，再和鉴定师交谈，先进入テルセロン山地出去后再进入トロワナの森。走左下通道出现森の遗迹，遗迹场景1先绕路进入最里层再下楼梯，所有前面的门都不要理会，免得走冤枉路，出现两侧皆有陷阱的场景时，先去左上角拉动机关，再去右下角拉机关，在门前看见一堆财宝，却发现这堆财宝居然会跑？战斗后发现前面的门根本不能打开只能回去寻求帮助了，之后可以利用站在喷雾的机关上睡觉的方法来返回トロワナ王国的鉴定屋。

星宿の扉
任务类型：其他
任务报酬：0
委托者：鉴定屋
委托场所：任意
限制时间：无
任务流程：回来后鉴定师说门可能是和星星有关吧，让主角回到アンクルスの里的自宅看星星，之后再次潜入森の遗迹最底层和敌人展开搏斗。

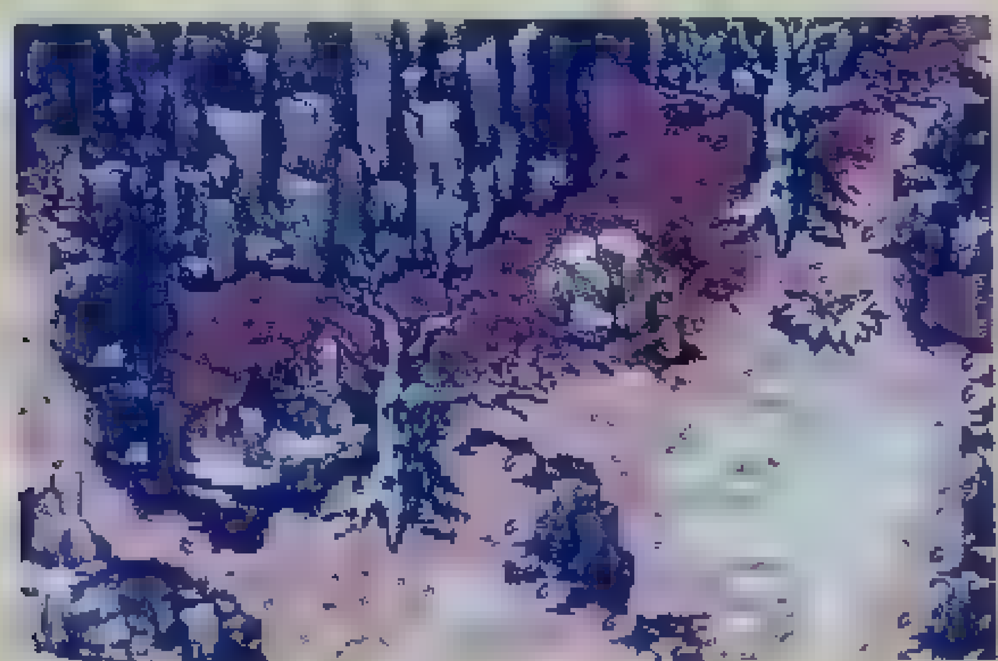


群がり犬
任务类型：讨伐
任务报酬：5000
委托者：协会
委托场所：任意
限制时间：无
任务流程：鉴定屋接第1个任务再去调查アザド山地，发现原来是几只狗狗惹的祸，赶掉他们就回去吧。



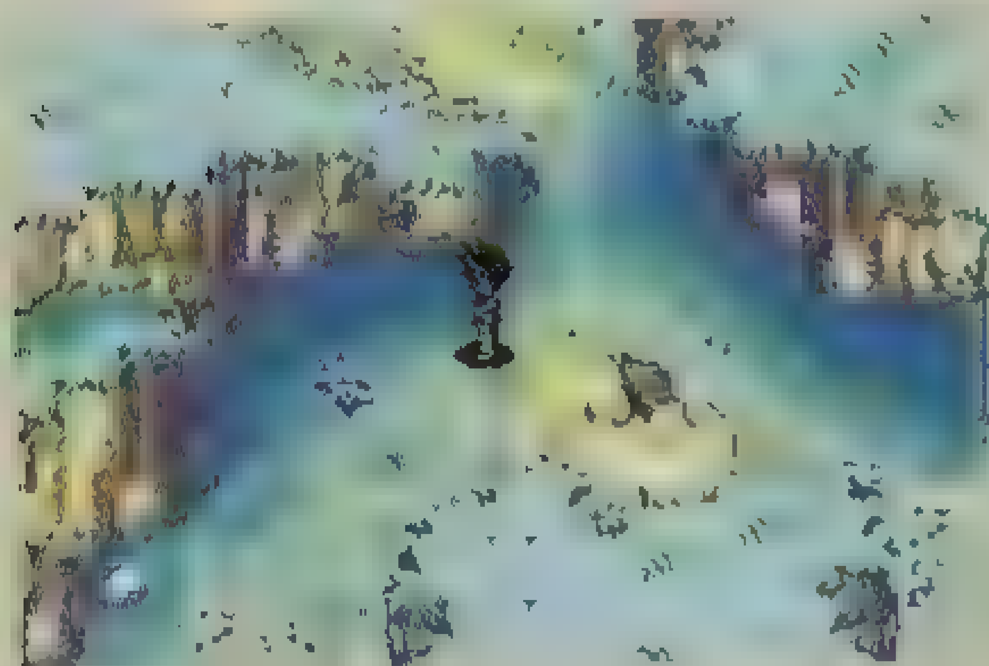
密通者を暴け
任务类型：其他
任务报酬：6000
委托者：协会
委托场所：任意
限制时间：无
任务流程：鉴定屋接第1个任务，去テルセロン山地走右上通道出现テルセロンの里，去村子左上角的鉴定屋，去村子最下面中央的房间与フィリップ交谈，与村口房间内的NPC交谈发生战斗，

追出去后遇到バリンプ但是又让他跑了。



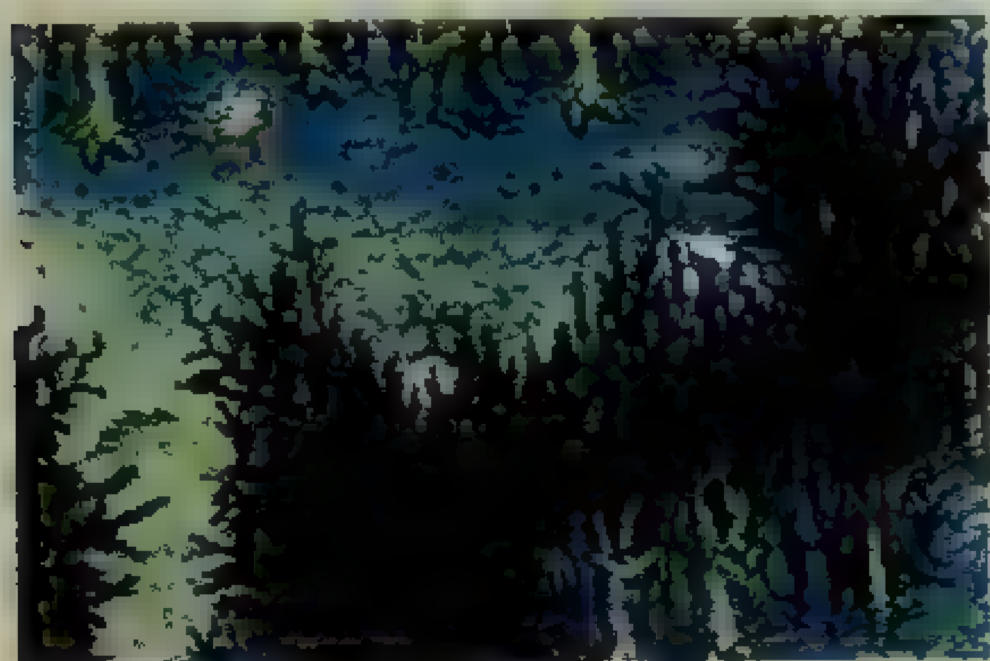
奇病サンリ热

任务类型：收集
任务报酬：5000
委托者：协会
委托场所：テルセロンの里
限制时间：无
任务流程：到鉴定屋鉴定师告诉主角ウノロムの里的青年都得了种怪病，让主角去了解情况，去ウノロムの里的鉴定屋，在エトリア山地先一直往左走直到出现对话(同伴须生存)，返回刚才的场景发现黑色敌人，战胜后返回ウノロムの里的鉴定屋。



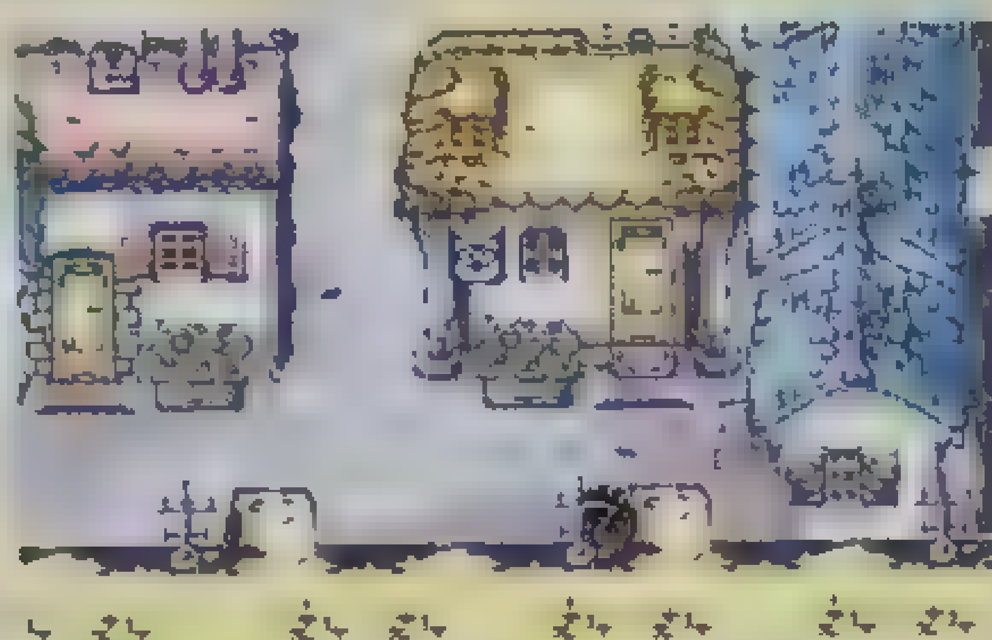
毒雾の立ちめる山

任务类型：其他
任务报酬：6000
委托者：协会
委托场所：ウノロムの里
限制时间：无
任务流程：去鉴定屋接到去调查エトリア山地出现的毒雾，在这里找到黑色的敌人，消灭后回去领钱。



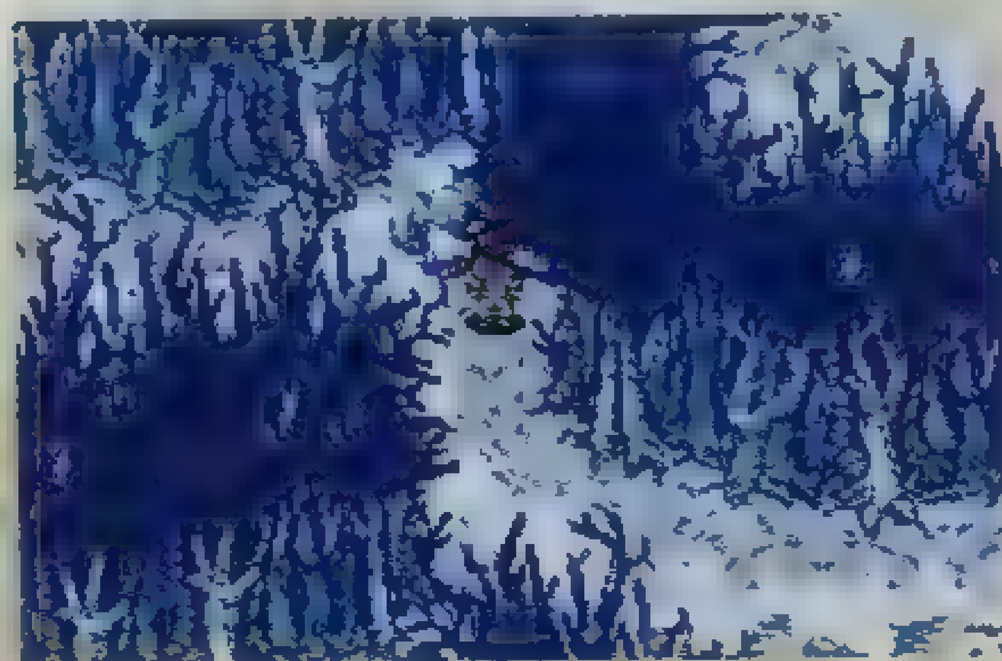
湖畔でピクニック

任务类型：其他
任务报酬：5000
委托者：协会
委托场所：任意
限制时间：无
任务流程：接到任务后就去エトリアの里村子右上角房屋找委托人了解情况吧，原来他们的孩子在湖畔の遗迹弄丢了，去アサド山地一直向右走出现湖畔の遗迹，在遗迹外面遇到妹妹，妹妹告诉主角哥哥还在里面，要主角快点去救救他，来到最底层原来是被フテウス捉了，战斗后还是先回去给心急的父母交差以后再来收拾他吧。



侦察任务

任务类型：其他
任务报酬：3000
委托者：协会
委托场所：任意
限制时间：无
任务流程：去トロワナ王国的鉴定屋和鉴定师交谈再在トロワナの森访问过全部4个场景一无所获，回トロワナ王国的鉴定屋与屋主交谈。



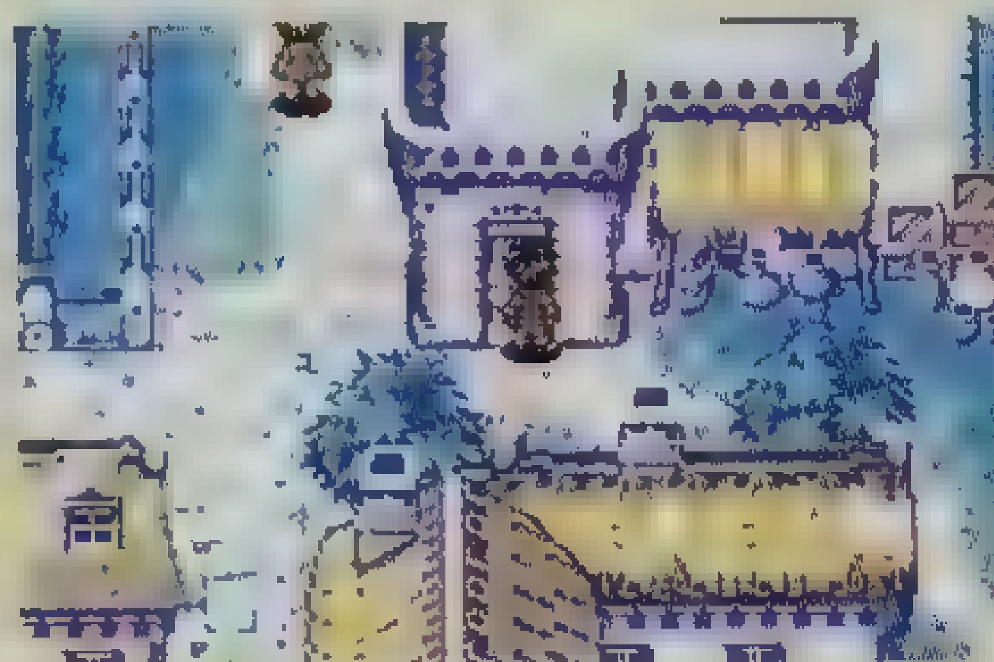
黑烟をえ

任务类型：讨伐
任务报酬：8000
委托者：协会
委托场所：
限制时间：无
任务流程：トロワナの森升起了黑色的浓烟，再次去トロワナの森消灭里面所有的敌人后，再次让幕后首脑跑掉了。



暴かれた墓

任务类型：其他
任务报酬：6000
委托者：协会
委托场所：トロワナ王国
限制时间：无
任务流程：トロワナ王国鉴定屋的屋主交谈接受任务起调查村子右上角的墓地，发现敌人后选第1项发生战斗。



死と共に目觉める诅い

任务类型：其他
任务报酬：5000
委托者：协会
委托场所：トロワナ王国
限制时间：无
任务流程：接到去调查墓地的任务，在墓地前的老人告诉主角去找祈祷师他可能会知道些什么，レドウの港町左上角的房间与NPC交谈得到祈祷师的信息再去アンクルスの里。

腐药虫

任务类型：其他
任务报酬：8000
委托者：鉴定屋
委托场所：レドウの港町

章可	无论是GBA、SP、NDS还是PSP，不变的是那热爱游戏的心情，这就够了。
读者资料	14岁，女，330006，江西南昌叠山路136号东湖区司法局刘丽君转，兴趣：动漫、游戏、音乐、PG



限制时间：无
任务流程：来到ムガインの城走最左侧的小堡垒到尽头遭遇BOSS战，回鉴定屋交任务。

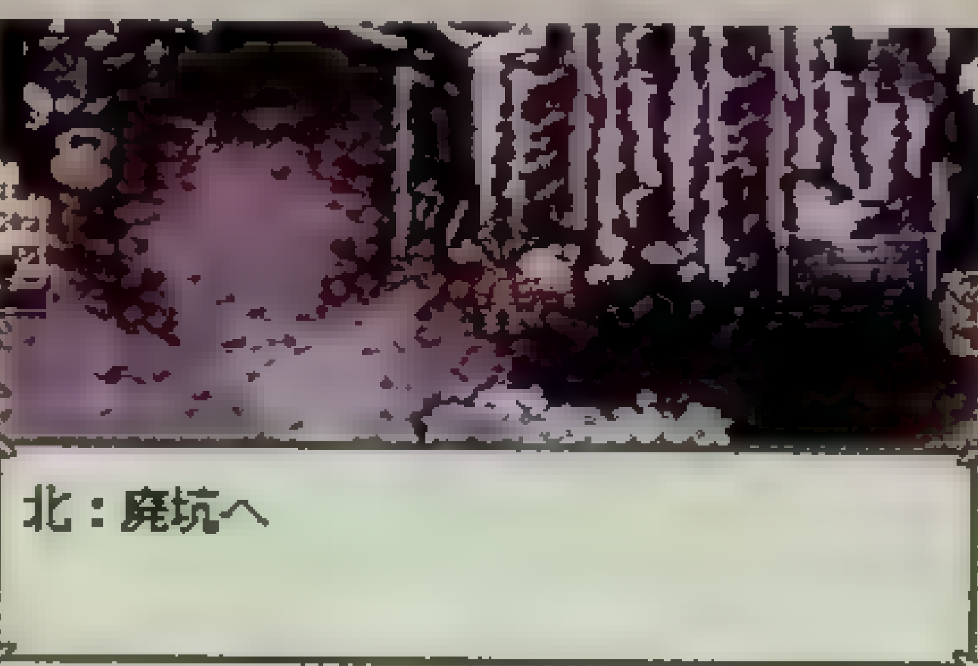


谜のオーブ
任务类型：其他
任务报酬：1500
委托者：协会
委托场所：レドウの港町
限制时间：无
任务流程：到鉴定屋接第1个任务，先进入テルセロンの里再出去，进入トロワナの森，场景1走左上通道出现パトレス山地，场景1走下方通道，场景2走左侧通道出现パトレスの里就可以去找村里的鉴定师交任务了。

生け捕り大作战
任务类型：收集
任务报酬：0
委托者：鉴定屋
委托场所：パトレスの里
限制时间：无
任务流程：鉴定师让主角去寻找6只怪物来进行研究，每次他都会给一定的提示，按照他的提示去相应的地点寻找怪物。ガブリ贝：编号NO.1，在アンクルス平原右侧场景有机会遇到；つららこうもり：编号NO.19，在洞窟有机会遇到；海のブロウガンナー：编号NO.18，在海岸の遗迹有机会遇到；砂ふくろう：编号NO.31，在ワンダラ山地上方场景有机会遇到；ペンバリ：编号NO.7，在アンクルス平原有机会遇到；ジャーマウス：编号NO.6，在アンクルス平原有机会遇到，全收集完后就可以回去交差了。

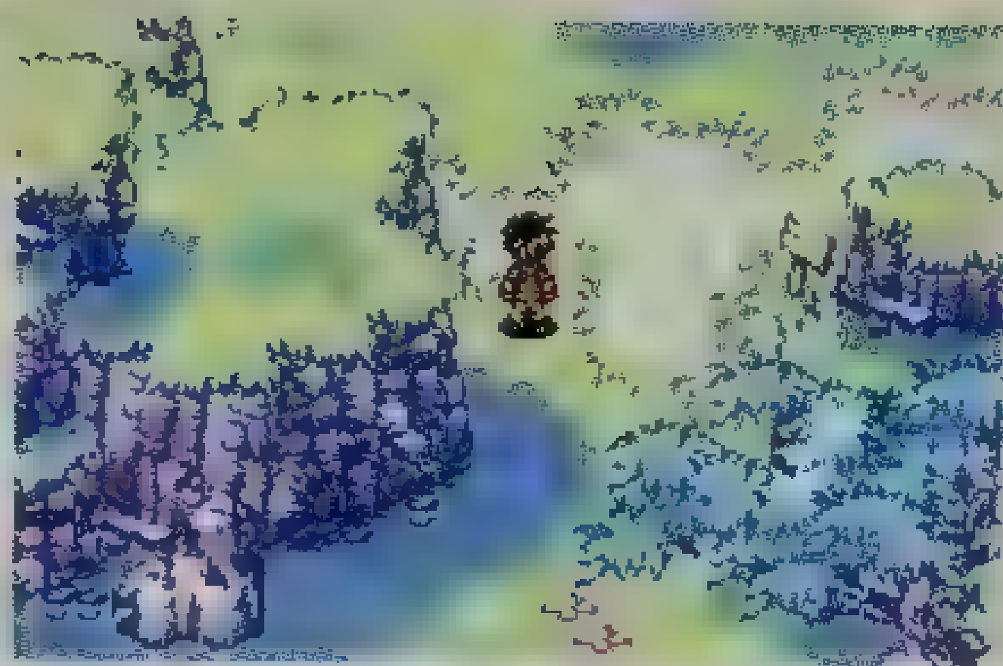


孤高の狼
任务类型：讨伐
任务报酬：12000
委托者：协会
委托场所：任意
限制时间：无
任务流程：鉴定屋接第1个任务，晚上进入パトレス山地，在右上角遇到黑色的敌人，朝上走追击敌人，朝下走追击野狼，回鉴定屋交任务。

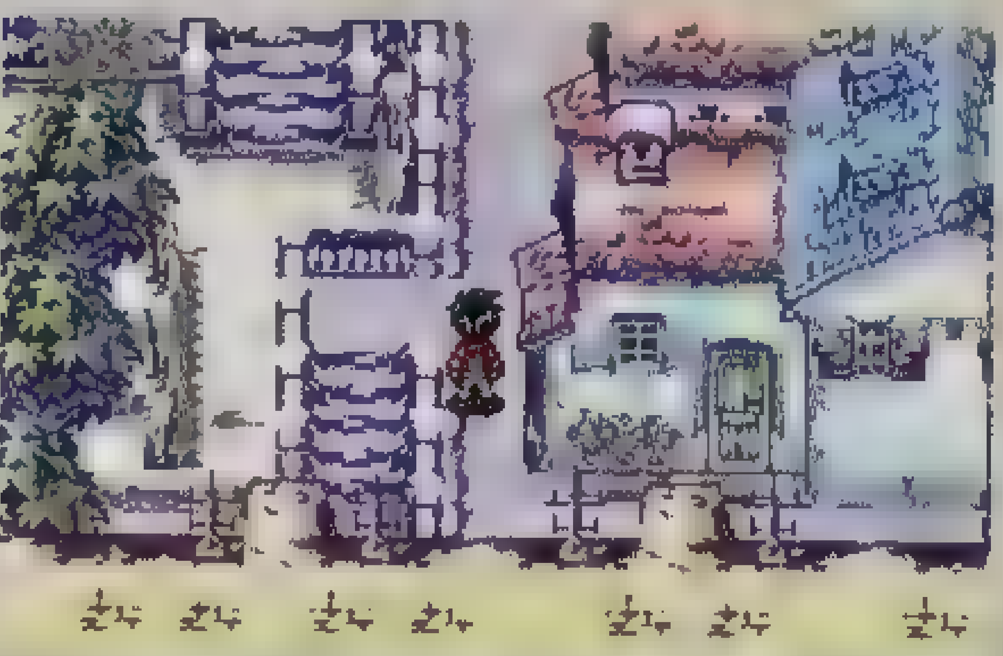


バスター探索
任务类型：其他
任务报酬：协会
委托者：5000
委托场所：任意
限制时间：无
任务流程：接受了鉴定屋的任务去调查废坑，去パトレス山地一直向上走出现废坑，在废坑的最下方遇到同伴，主角使用了天击斧劈开石头救了他。

覚めれば银世界
任务类型：其他



任务报酬：6000
委托者：协会
委托场所：任意
限制时间：无
任务流程：接到デュオラの里任务通知，在デュオラ平原上冰之巨人肆意的捣乱严重影响了植物的生长，需要主角去铲除他，在这里连续消灭3个黑色的敌人后恢复平静了。



トロワナに迫る影
任务类型：其他
任务报酬：6000
委托者：协会
委托场所：デュオラの里
限制时间：无
任务流程：去トロワナ王国找鉴定师去调查トロワナの森，进去后向上走，遇到キッス一番劝说后キッス加入队伍。

桥をかけろ!
任务类型：护卫
任务报酬：3000
委托者：协会
委托场所：トロワナ王国
限制时间：无
任务流程：任务通知主角去アサド山地的断桥附近找桥之名人，找到后敌人出现，消灭后结束任务。

ヴァンデル调查
任务类型：其他

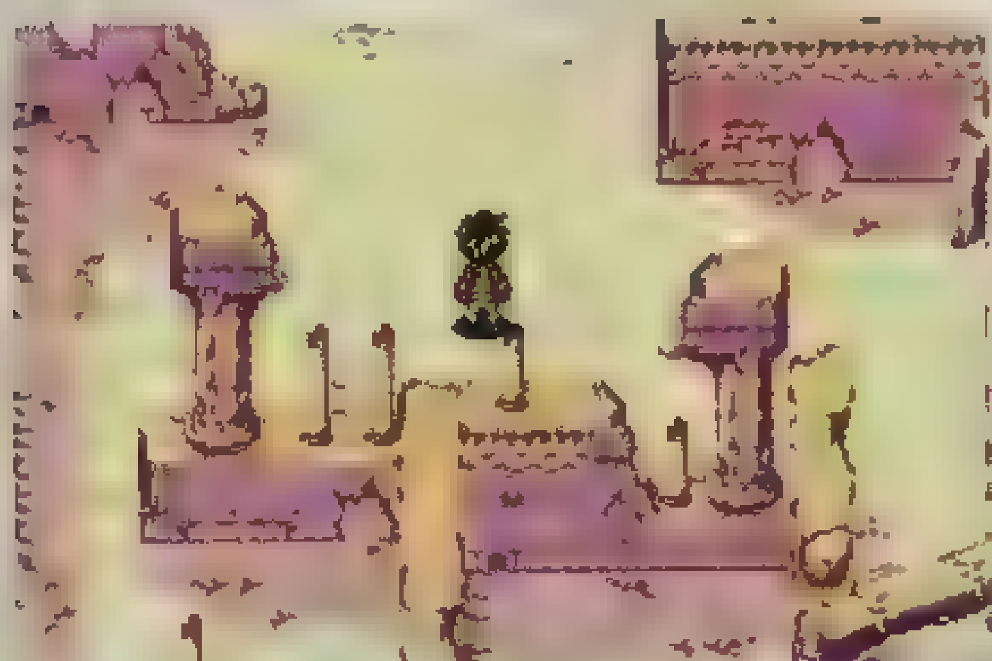
谭立	虽然现在PSP和NDS占据了整个掌机天下，但是也不能忘却它们的祖先GBA呀！
读者资料	13岁，男，210042，南京市，兴趣：体育、电脑、绘画、书法



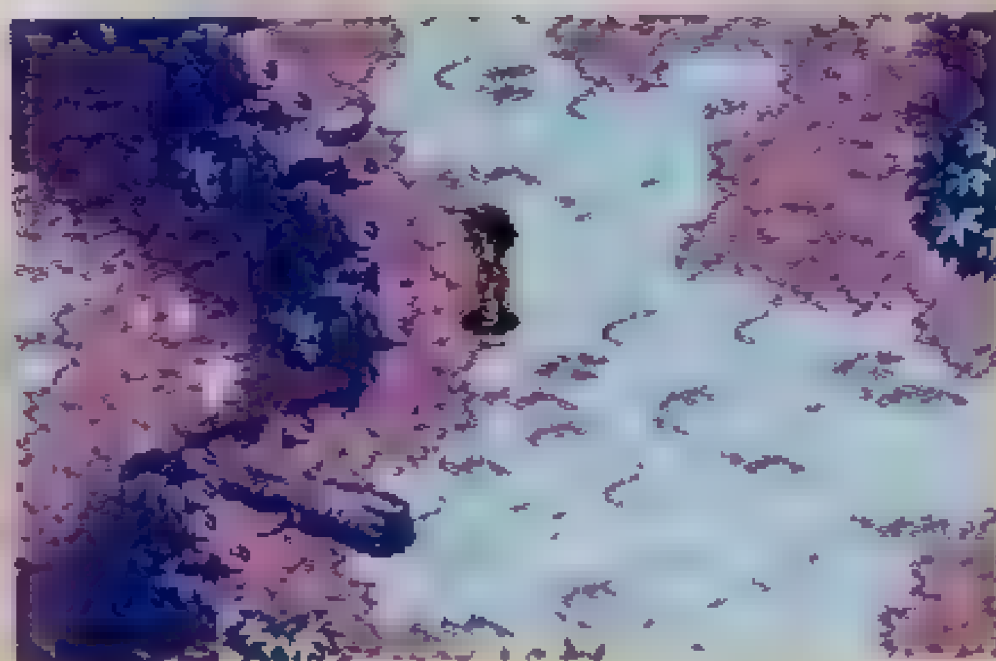
任务报酬：0
委托者：キッス
委托场所：アサド山地
限制时间：无
任务流程：キッス让主角去荒野の遗迹调查，在遗迹场景1的中央发生剧情，主角往返后丢失同伴并单挑BOSS，之后向左下角走遭遇BOSS战。



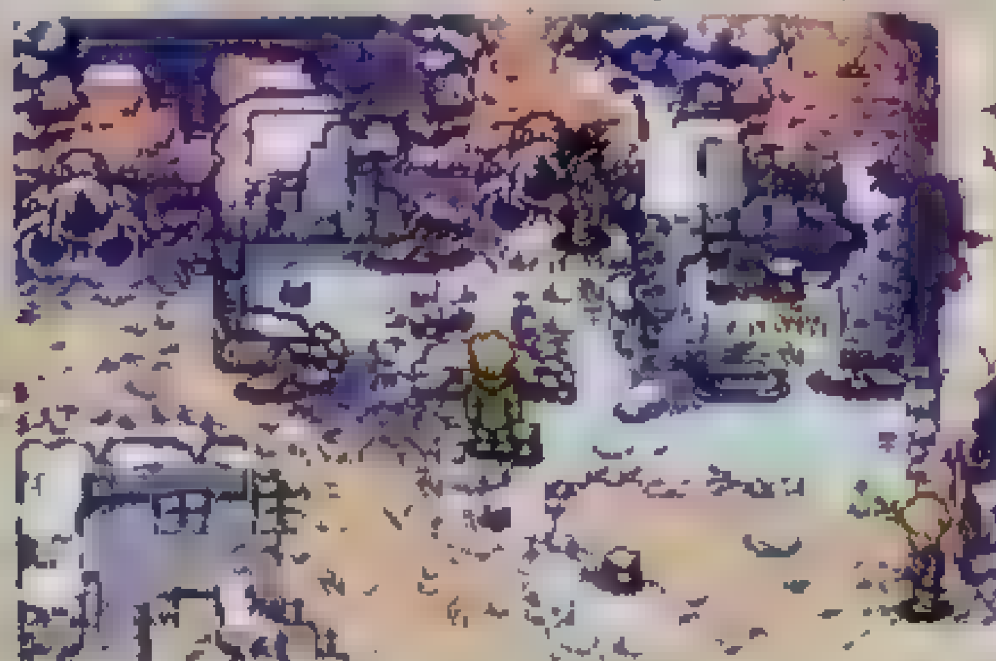
奪われた財宝の行方
任务类型：其他
任务报酬：7000
委托者：协会
委托场所：テルセロンの里
限制时间：无
任务流程：鉴定屋接第1个任务，去テルセロンの里找右侧房屋里的NPC交谈，调查テルセロン山地场景1左下方的闪光，返回テルセロンの里的NPC那里，回鉴定屋交任务。



遺跡の強盗団
任务类型：讨伐
任务报酬：6000
委托者：协会
委托场所：テルセロンの里
限制时间：无
任务流程：鉴定屋接第1个任务，去荒野の遗迹对付那些想打遗迹财宝主意的盗贼团伙，连续突破阻碍后，回鉴定屋交任务。



ぷよぷよしたもの
任务类型：其他
任务报酬：8000
委托者：协会
委托场所：テルセロンの里
限制时间：无
任务流程：鉴定屋接第1个任务，去ムスリー荒野场景1向左走，场景2走左下，场景3走上方出现ムスリーの里，找鉴定师，再一次对话选第1项就可完成任务。



謎かけの魔物
任务类型：其他
任务报酬：0
委托者：协会
委托场所：任意
限制时间：无
任务流程：接到任务后，去アサド山地的桥上遇到猜谜的隐者再向下走出现アサドの里，和鉴定师交谈，访问テルセロンの里右下角房屋得到信息，再调查所有山地的标高，全部调查后去找猜谜的隐者。再次访问テルセロンの里右下角房屋，调查トロワナの森和3个平原中的大树，全部调查后去找猜谜的隐者。第三次访问テルセロンの里右下角房屋，调查3个平原和ムスリー荒野的风力，全部调查后再去找他。

シチギンチャク増殖！
任务类型：其他
任务报酬：3000
委托者：鉴定屋
委托场所：ムスリーの里
限制时间：无
任务流程：鉴定屋接第1个任务，去ムスリーの里发生战斗，ミルファ加入队伍。

ムスリーに潜む悪
任务类型：其他
任务报酬：5000
委托者：协会
委托场所：ムスリーの里
限制时间：无
任务流程：鉴定屋接第1个任务去调查パトレス山地的异常状况，来到パトレス山地一路向下遭遇战斗。

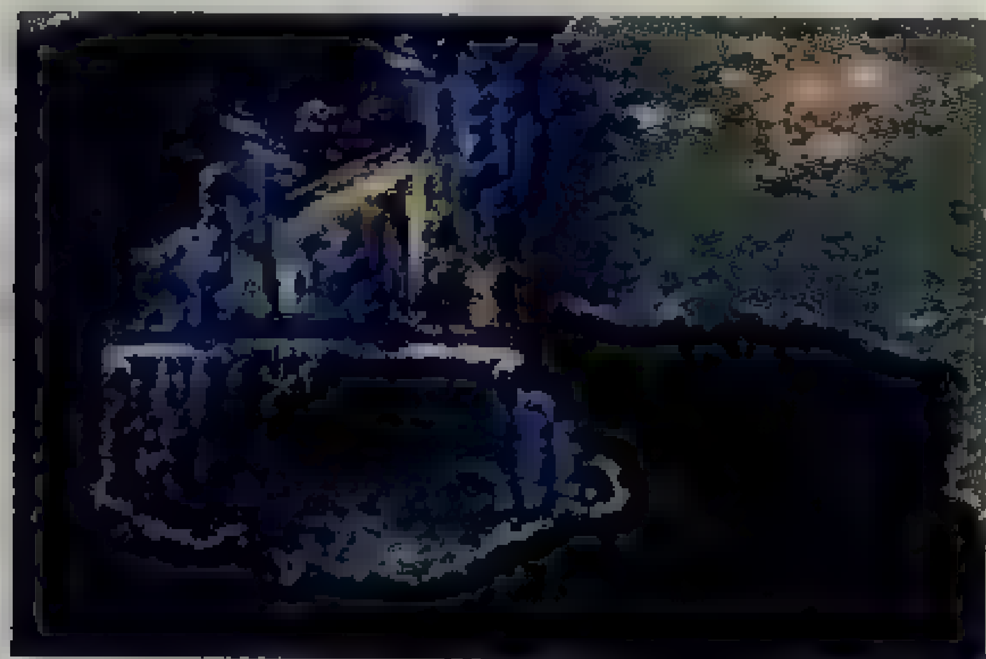


組織化した魔物
任务类型：讨伐
任务报酬：9000
委托者：协会
委托场所：トリアークの里
限制时间：无
任务流程：鉴定屋接第1个任务，去トリアーク平原一直向左上走出现トリアークの里，消灭村中所有黑色敌人，与把门的NPC对话再次战斗。

トリアーク復興
任务类型：——
任务报酬：——
委托者：——
委托场所：——

孟祥程	千万不要沉迷游戏而荒废学业，千万不要，后悔可来不及，我已经把所有主机封了。
读者资料	15岁，男，150036，黑龙江哈尔滨香坊区公滨路德强学校初中部，兴趣：竞技游戏、多人互动

限制时间：无
任务流程：鉴定屋接到任务去エトリア山地在中间的场景向右下走出现サドラム，和里面鉴定师交谈，选择1个伙伴。



资财确保

任务类型：其他
任务报酬：4000
委托者：协会
委托场所：任意
限制时间：无
任务流程：接到鉴定屋给的任务后去废坑调查墙壁收集5块矿石，回鉴定屋交任务。

黑に负けない命

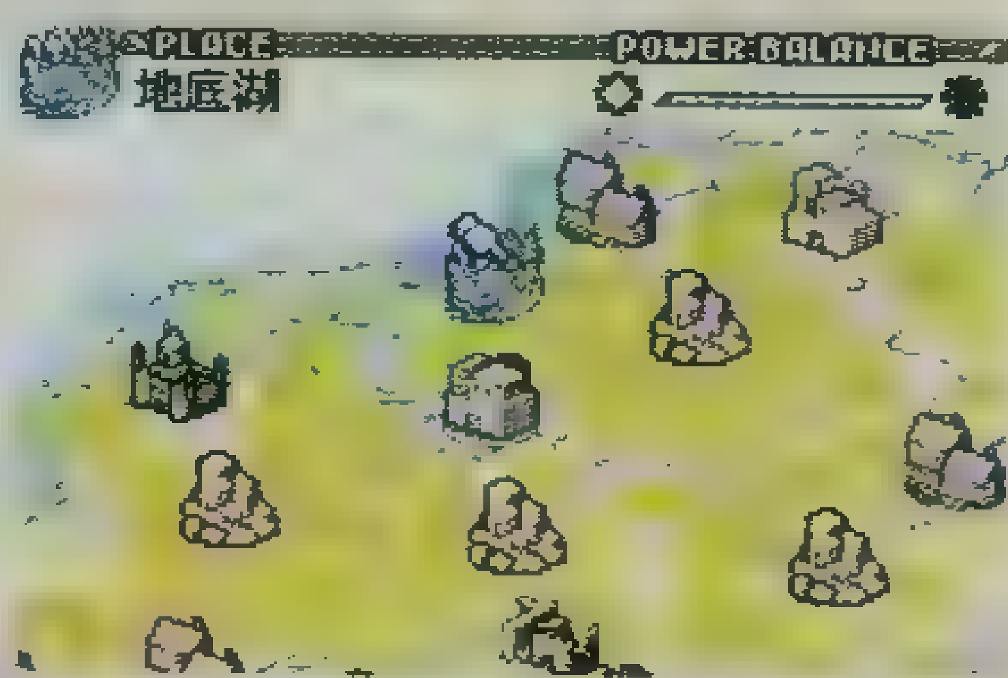
任务类型：收集
任务报酬：6000
委托者：鉴定屋
委托场所：任意
限制时间：无
任务流程：鉴定屋接任务，去大河左侧的地点收集鲜花，收集齐后回鉴定屋交任务。

壁清扫

任务类型：其他
任务报酬：8000
委托者：协会
委托场所：任意
限制时间：无
任务流程：鉴定屋接任务后再去调查地底湖，一直向里走遭遇BOSS战，胜利后回去拿钱。

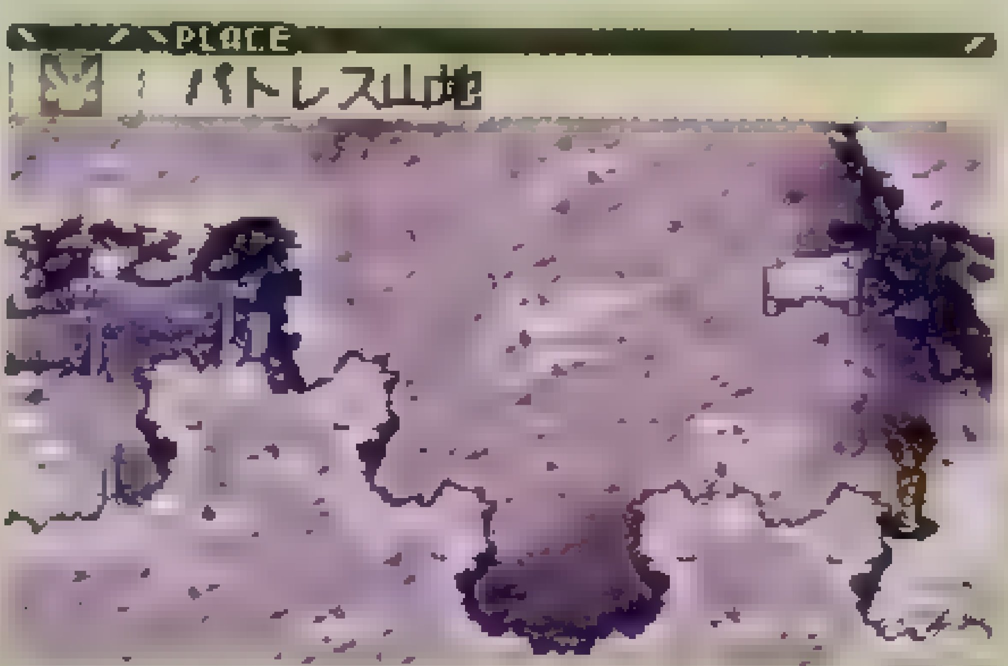
红い巨人

任务类型：讨伐
任务报酬：8000
委托者：鉴定屋
委托场所：トリアークの里
限制时间：无
任务流程：鉴定屋接到任务后去トリアークの里遭遇战斗，回鉴定屋交任务。



地底湖に潜むもの

任务类型：其他
任务报酬：0
委托者：鉴定屋
委托场所：任意
限制时间：无
任务流程：鉴定屋接到任务潜入地底湖深层调查那里的情况，到达最底层时与敌人遭遇，战斗后回鉴定屋交任务。



がけ崩れ！？

任务类型：其他
任务报酬：0
委托者：鉴定屋
委托场所：任意
限制时间：无
任务流程：完成“红い巨人”任务后就可以去接这个任务调查生活在パトレス山地里的红い巨人，遇到它后遭遇战斗，回鉴定屋交任务。

地底湖の门

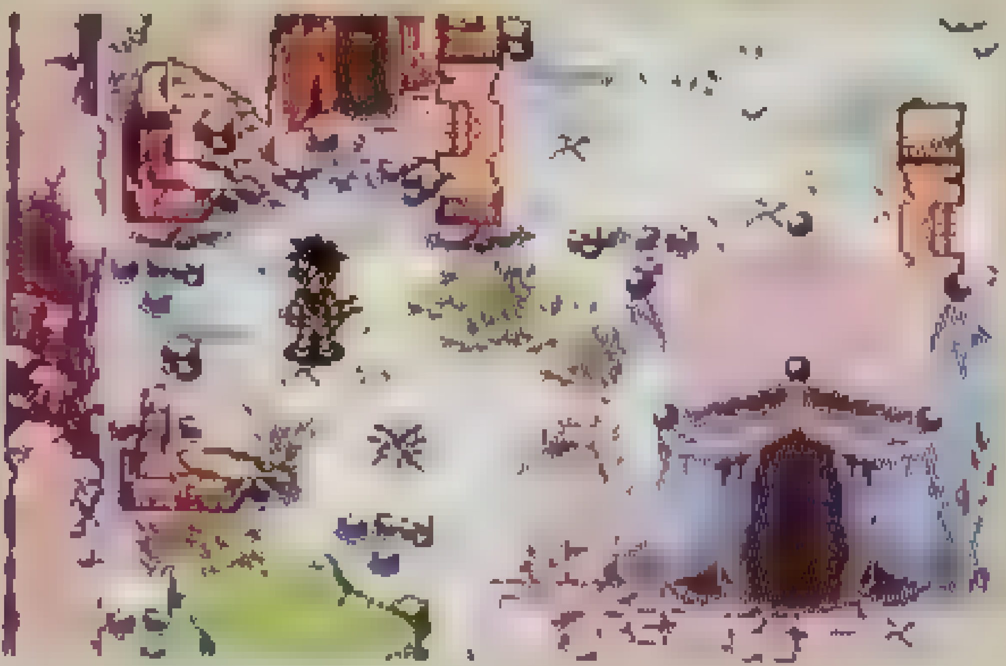
任务类型：其他
任务报酬：鉴定屋
委托者：7000
委托场所：任意
限制时间：无
任务流程：完成“地底湖に潜むもの”任务后就可以去接这个任务，接受委托去地底湖深层调查门，发现异样后回鉴定屋与鉴定师交谈。

诱拐事件

任务类型：其他
任务报酬：6000
委托者：协会
委托场所：任意
限制时间：无
任务流程：完成“がけ崩れ!?”任务后去接这个任务了，去地底湖解决被带去的人质，来到地底湖的第2个场景往右走遇到敌人，战斗解决人质后回去交任务。

サドラム陷落

任务类型：其他
任务报酬：0
委托者：协会
委托场所：任意
限制时间：无
任务流程：完成“诱拐事件”任务后在鉴定屋出现，立刻赶去将要陷落的サドラムの里发现敌人，二话不说立马拿起家伙干掉他。



サドラム难民

任务类型：其他
任务报酬：0
委托者：协会
委托场所：任意
限制时间：无
任务流程：完成“サドラム陷落”任务后就可以去接这个任务了，继续去解决生活在水深火热中的サドラムの里市民，之后去サドラムの里一路保护难民。

强袭！グリニデ城

任务类型：其他
任务报酬：0
委托者：鉴定屋
委托场所：任意
限制时间：无

任务流程：完成“サドラム难民”任务后这个任务就会出现，去ムスリー山地一直向左走，通过看守后出现グリニデ城，门被封闭后，先去右下角劈开机关，再返回城堡1楼并进入右侧通道，消灭白袍BOSS后去城堡1楼左侧通道。破坏中枢后去右侧通道救人连续杀死几个BOSS后，游戏也迎来了真正的尾声。

支线任务

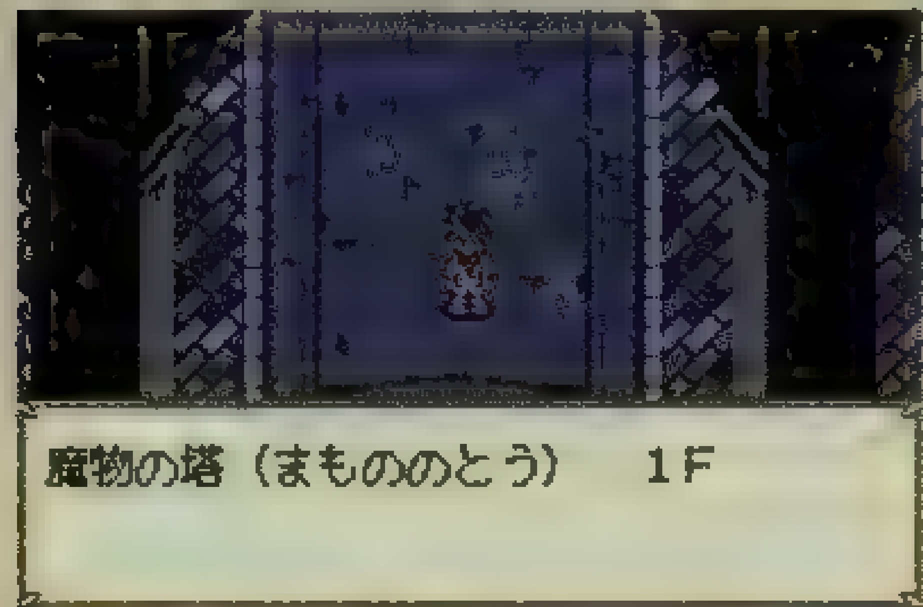
支线任务分成3种：讨伐、配送和收集。在每个地点都能接到的一般都是没有期限限制的，如果接了讨伐的任务就不能在其他的地点再接同样类型的任务，但是还可以接配送和收集的任务。支线任务的主要目的是解决玩家在冒险途中所遇到的经济紧缺的问题，在进行相应地点的主线任务的途中去附近的地点接任务，这样在途中还可以赚到不少的外快，トロワナの里和地图上的2个城堡是没有任务接的。下面列出所有城市可以接到的任务以及任务地点，方便大家在进行主线任务的时候进行赚外快的差事。

委托地点	讨伐地点	配送地点	收集地点
アンクルスの里	アンクルス平原	アンクルス平原	——
インスアの里	アンクルス平原	アンクルス平原	——
プリモ-レの里	アンクルス平原	アンクルス平原	——
ウノロムの里	ワンダラ山地	デュオラ平原	——
デュオラの里	デュオラ平原	デュオラ平原	海岸の遗迹
エルファストの里	アンクルス平原	アンクルス平原	——
トロワナ王国	トロワナの森	トロワナの森	森の遗迹
エトリアの里	エトリア山地	エトリア山地	地底湖
レドウの港町	ワンダラ山地	ワンダラ山地	——
テルセロンの里	テルセロン山地	トリア-クの平原	——
ムスリ-の里	ムスリ-の山地	ムスリ-の荒原	荒原の遗迹
パトレスの里	パトレスの山地	パトレスの山地	废坑
サドラムの里	エトリア山地	ムスリ-の荒原	——
ワンダラの里	ワンダラ山地	ワンダラ山地	洞窟

特殊任务

在完成“地底湖の门”任务后去デュオラの里的旅馆的2楼找NPC交谈，他委托主角去遗迹中调查里面的文字，白天进入海岸の遗迹深处调查文字，去荒野の遗迹先走右上的楼梯，避过陷阱后调查文字，去湖畔の遗迹深处调查文字，去森の遗迹深处调查文字，去地底湖深处打开门，选取任意一种属性的圣杯后去グリニデ城打相应的怪物，打满所有的圣杯后出现魔物の塔，塔共20层大家就好好的去奋斗吧！下面给出完成十个圣杯所需要打的怪物和其地点：

矿圣杯	No.147	钢の魔人像	グリニデ城
骨圣杯	No.145	死を呼ぶ梦魔	グリニデ城
窟圣杯	No.139	ダイヤの巨人	ムスリ-荒野ほか
地圣杯	No.134	赤铜巨人	ムスリ-荒野ほか
沼圣杯	No.133	毒沼の翼龙	湖畔の遗迹
砂圣杯	No.130	军舰ト-タス	グリニデ城
树圣杯	No.127	大甲虫	トリア-ク平原ほか
绝圣杯	No.125	暗マグネナイト	废坑
极圣杯	No.124	フリ-ズペンギン	グリニデ城
涡圣杯	No.102	潮の导士	地底湖


魔物の塔（まもののとう）　1F

史家伟	我的生命属于PM，但生命中不只有PM，工作、生活、学习、PG会让我更充实！
读者资料	15岁，男，261041，山东潍坊人民医院门诊宿舍1号楼2-601室，兴趣：看书、没有掌机在电脑上玩PM

秘技侦探团



欢迎大家把秘技发给我们：方法一、请直接写于每期的回函卡“你想说的话”中寄给我们；方法二、写于给我们的来信中，注明“秘技侦探团”（地址：北京安外邮局75号信箱 掌机迷收 邮编：100011）；方法三、发邮件至pg@vgame.cn，邮件标题统一为“秘技侦探团”。最后请特别注明所投秘技的游戏名称！

GBA 约束之地

能力值无限大法：游戏中会得到加能力上升的道具，可惜是暂时性的。但是在练习模式中，让人物在能力上升后的状态死去，则战斗结束后你会发现人物能力值是停留在能力上升后的状态。建议先提升MGC，再提升STR。而AGL与属性耐性无法用此法提升。还有前期敌人较弱，可以到后期再练。

浙江杭州 钱其成

GBA 口袋妖怪弹珠台 红宝石

巧打BOSS：先捉满3只怪兽后，就可以打BOSS古拉顿，在那里古拉顿会使出四火柱，就在古拉顿使出之前，赶快把球打到古拉顿周围，等到古拉顿使出后，球已经被四火柱包围在里面，此时发现球正在飞速地攻打古拉顿，并且已把古拉顿搞定取得高分！（注：球的等级越高最终的得分也就会更高！）

北京西城 陈泽文

GBA 三国志英杰传

简单开局法:在开始的标题画面时输入“上、上、下、下、左、右、左、右”后进入游戏，那么你会发现最初刘备、关羽、张飞三人等级都是50，而且金有50000。以此开局将无坚不摧啊！

GBA 三国志孔明传

增强装备法:在开始的标题画面时输入“上、左、右、下、下、右、左”后进入游戏，那么你会发现最初诸葛亮及赵云等级都变为了50，而且诸葛亮还拥有了回复之豆、智谋之种以及每回合恢复兵力的孙子兵法书，赵云则装备了倚天剑和赤兔马两件强力道具！



GBA 合金弹头A

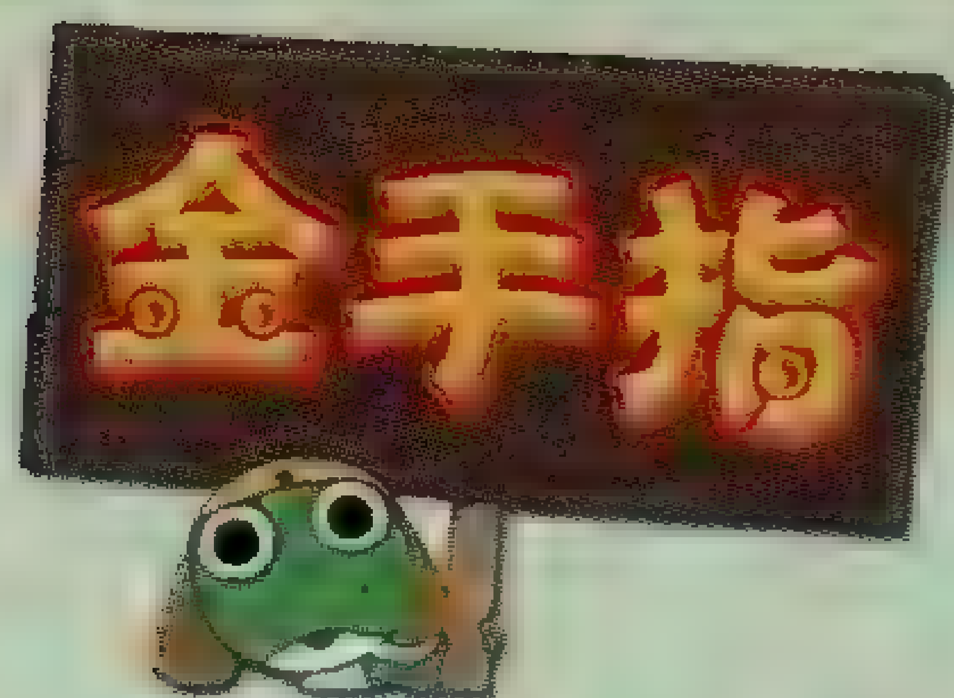
最终BOSS定身法：在BOSS战时，BOSS很多招式都要下部舱门打开发射，但如果同时按下“SELECT键”和“A键”便可控制舱门的开关，控制的好BOSS只会放出一只飞行小怪物，其他招式会无法使用。以后只要干掉那个“飞行小怪物”，BOSS就会放弃抵抗。

河南濮阳 贾鑫

NDS ZOO KEEPER

发现鬼之难度“げきむず”：在完成“ノーマル”、“クエスト”、“とことん”、“タイムアタック”所有模式的记分记录都达到第一位，然后在难易度设定里会追加“げきむず”模式。

表示PSP秘技　表示NDS秘技　表示WS/WSC秘技　表示GB/GBC/GBA秘技
标题栏分别表示机种，游戏名称，游戏类型。



冒险王比特

不遇敌	02008EC4	00
MG金钱	02006990	0098967F
EP	0200698C	0098967F

全贵重品

42005058	3001
00010028	0008
4200505C	0063
00000028	0008

魔兽图鉴

02006B38	FFFFFFFF
02006B3C	FFFFFFFF
02006B40	FFFFFFFF
02006B44	FFFFFFFF
02006B48	FFFFFFFF

马里奥聚会 ADVANCE

ETC

无限移动	02034BD1	99
行动次数99	02034BDD	63

全小游戏

020318B8	FFFFFFFF
020318BC	FFFFFFFF
020318C0	FFFFFFFF
020318C4	FFFFFFFF

全人物图鉴

02034DE8	FFFFFFFF
02034DEC	FFFF
02034DEE	FF

三国志英杰传

金钱	0203C9E0	EA60
回合数	03002CA4	01

侦探 神宫寺三郎 白影少女

侦探点数	02014D70	2710
指示点数	02014D72	2710

全人物资料

4200DD56	0101
00000019	0001



三国志孔明传

金钱	020117FC	000F423F
回合数	020336B7	00

全武将列传

4200BA24	03FF
000000EB	002C

全道具

42011822	0101
000000C3	0001

球斗士X

关卡全开

43003D64	0008
00010008	0004
43003D84	0000
00010008	0004
43003D66	0000
00000010	0004

全装备

42004FE4	0001
01000087	0038
42006D6C	0002
0100002E	0038

张腾	如果世界只剩三分钟，我会紧紧的和《掌机迷》贴在一起，如果世界只剩一分钟，我会对《掌机迷》说60次我爱你！
读者资料	14岁，男，730050，甘肃兰州七里河区第四中学初三4班，兴趣：读书、玩游戏、交友、学习

文/K.Blue 责编/小侃

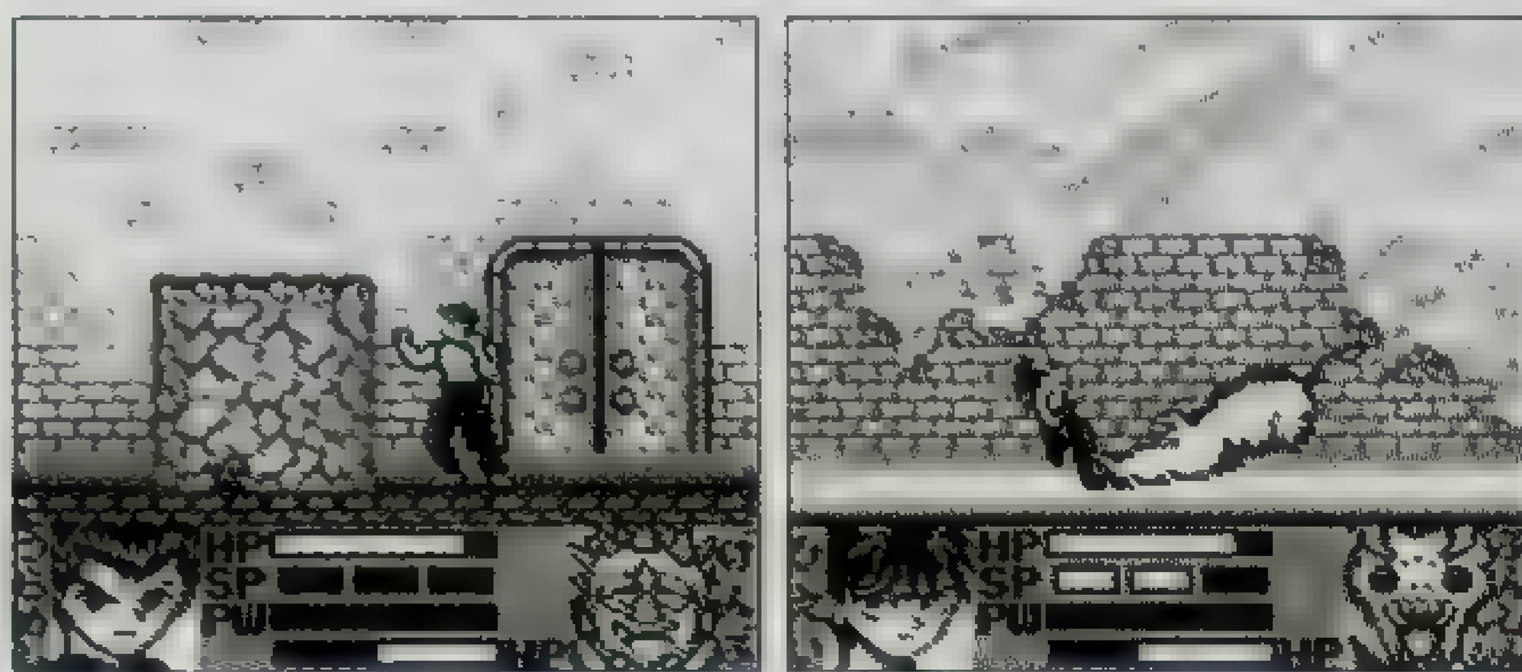
掌机中的幽游白书

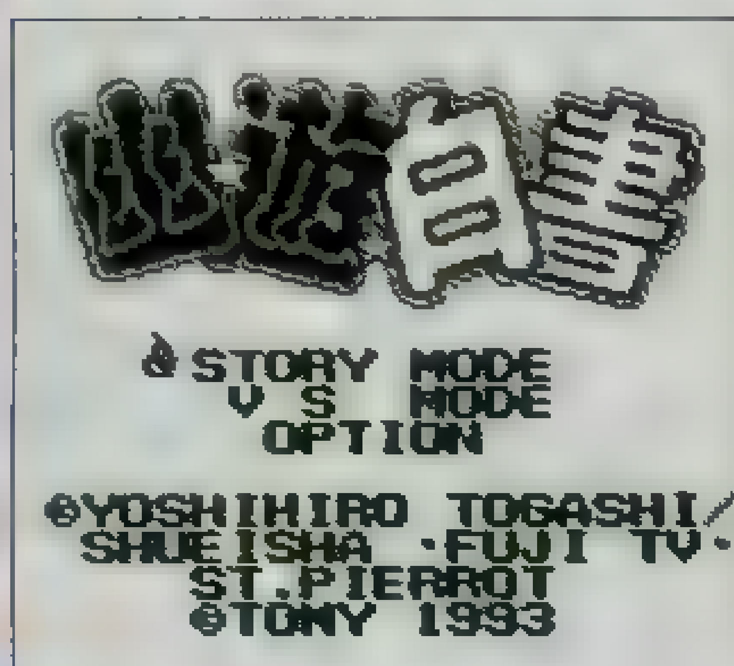
我们这期话题是什么呢？那就是震撼人心的经典作品《幽游白书》。1966年出生于日本山形县的富坚义博，儿时的梦想就是要成为一名优秀的漫画家。在他的作品中，不会看到用大幅度笔墨所描写的爱情故事，取而代之的则是朋友们的友情和没有休止的战斗。画漫画基本上不打草稿的富坚,往往都用少量的线条去勾勒出几乎接近于完美的角色……

《幽游白书》是让富坚义博正式走向集英社的一部漫画，在故事中读者所看到的就是朋友真正的友情与毫无休止的战斗。虽然都是战斗，但是读者们并不会感到厌倦，富坚老师以他独特的幽默方式让很多读者会在不知不觉间笑得前仰后合。这部作品不但在漫画界有相当重要的影响性，而且在游戏领域中也是作出了相当重要的贡献。MD版中的幽游白书魔强统一战更是被很多的玩家们称为神作，而SFC版中的同名作也是打开了分屏式格斗游戏的新领域。在那时的任天堂当家之宝GB中，也诞生了4款《幽游白书》的作品。这些全部都是由动漫厂商TOMY制作，游戏的内容则是从故事开篇一直到故事结束，而这4部作品的制作时间也只是仅仅用了1年的时间而已。虽然制作时间比较短暂，但是游戏的水准并没有因此而降低，此外SEGA的掌机GG上与当红掌机GBA上都出现过幽游白书的身影。下面我们就一同进入《幽游白书》的世界。

GB部分

幽助复活后的第一个任务就是要夺回被刚鬼、藏马、飞影盗走的3大秘宝。幽助不但成功夺回秘宝而且还和藏马，飞影成为了朋友。并且在小阎王的指引下，参加了由幻海举办的门生大选考会，通过并且成为幻海的徒弟。而后幽助四人小组前往迷宫城用他们在战斗中成长起来的友情打败了危害人间的四圣兽，并且救回了幽助的女朋友萤子。这些就是GB版幽幽白书第一作的故事内容。

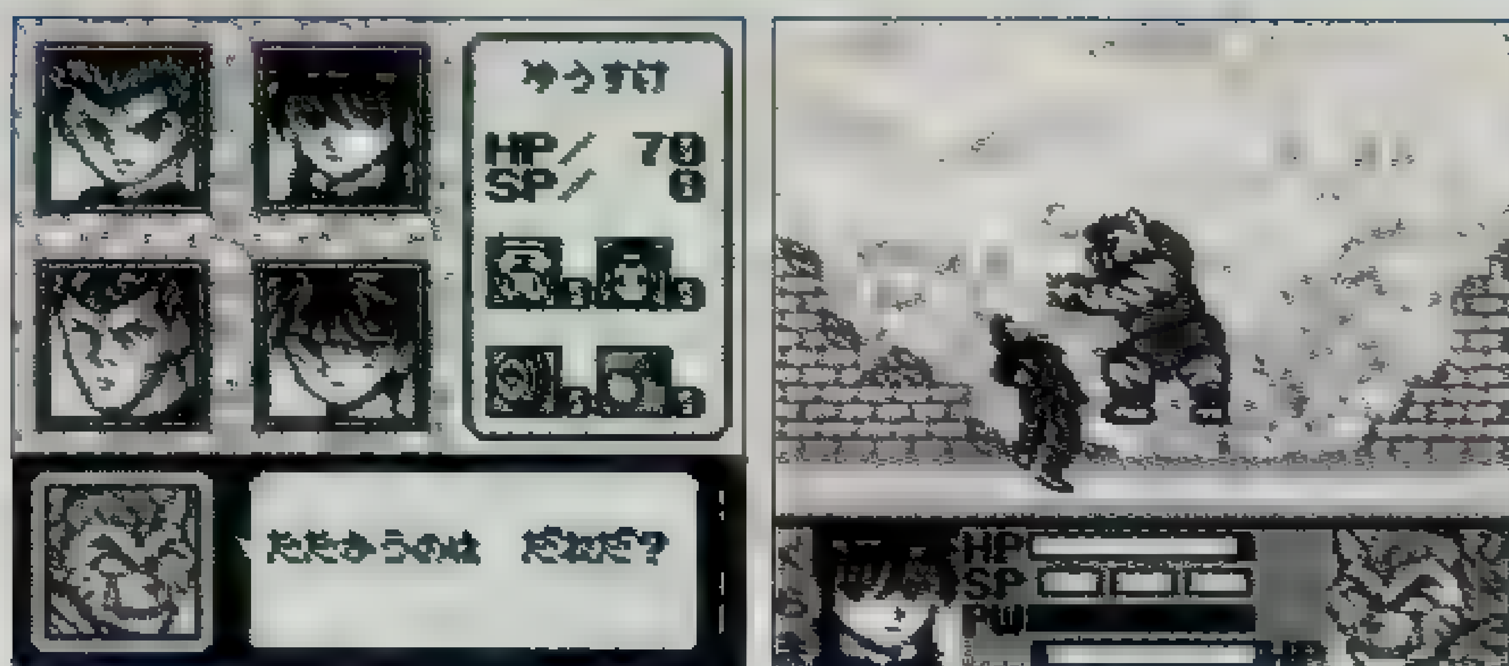




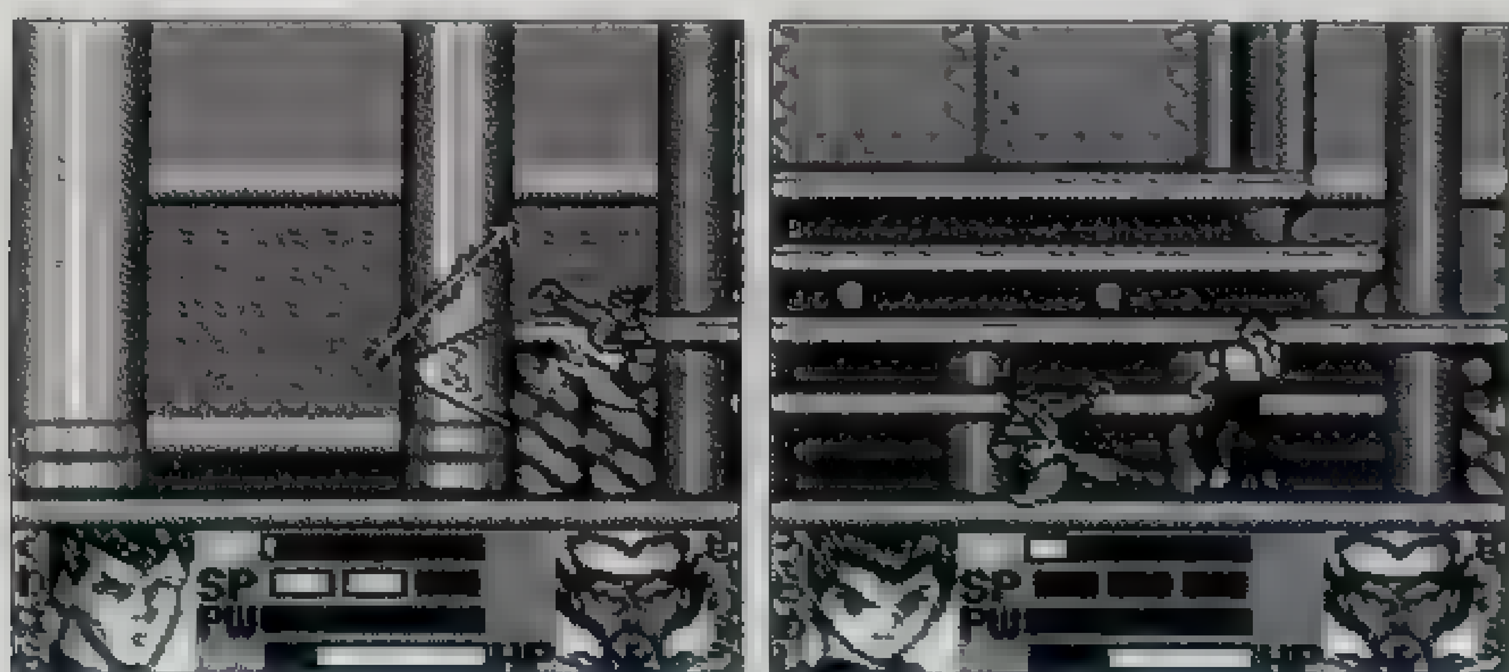


游戏发售于1993年，游戏的类型是FTG，游戏的不同之处就在于这个游戏的故事主线由两部分组成的。一部分就是幻海考试的大选考会，另外的部分就是迷宫城。玩家们可以任意选择所要进行的故事章节。此外迷宫城部分除了可以选择大选考会的幽助和桑原之外，还可以使用飞影和藏马。游戏的进行方式虽说是类似于FTG，但是

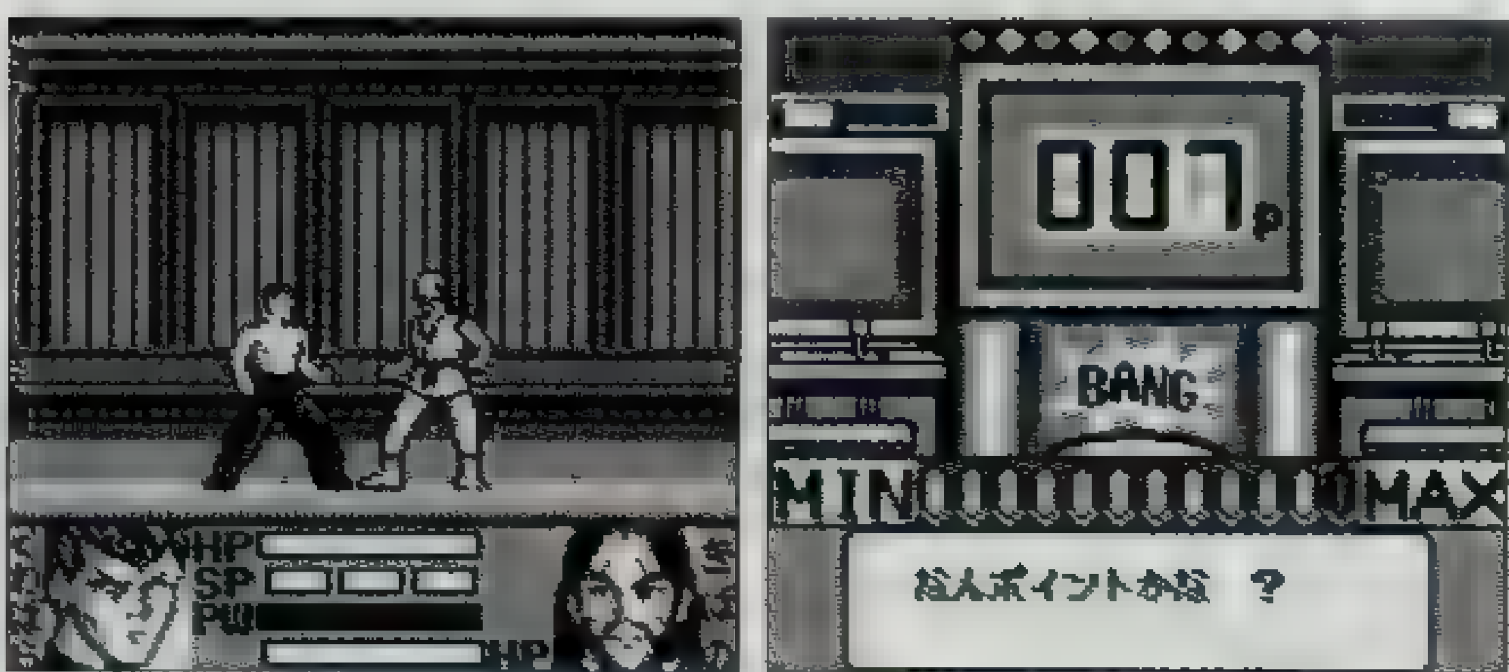
何功	缺少了《掌机迷》的日子就好像缺少了冬天里的一副手套，心里凉凉的，愿你能永远陪伴在我身边。
读者资料	17岁，男314400，浙江海宁第一中学高一1班，兴趣：GBA、NDS、PSP、PC等一切电玩



它却更像一个ACT。在游戏中，玩家只有一个A键可以对对手进行攻击，B键的作用则是蓄力使出必杀技。当玩家们按B键将必杀槽蓄满之后，松开B键就可以使出消耗一个SP（SP使用后下局不会补充，玩家需要使用道具或者在MINI游戏中得到灵力点数才可以补充）的必杀技，4个人物都可以使用出自己的独有必杀技。（其中最强的要属桑原的灵气剑，时间长、距离长还可以自由移动）游戏中没有招式的设定，玩家只能够使用A键，使出拳脚同敌人进行肉搏，当玩家们将对手打到昏厥状态的时候，就可以按B键蓄力一个必杀技，轻松的给对手较大伤害。此外游戏中必杀技的使用方法虽然简单，但是由于使出的速度较慢，很容易就会让对手打回去。所以在使用的时候，和对手保持一定的距离是很重要的。游戏中还增加了道具使用选项，游戏中幽助等人都会拥有4个道具。分别是禁止使用灵力的灵力禁止、加满3个SP的小阎王头像、查看隐藏道具的放大镜，最后就是可以让死去角色复活的萤子头像。这4个道具都是在比赛进行中所不可缺少的。

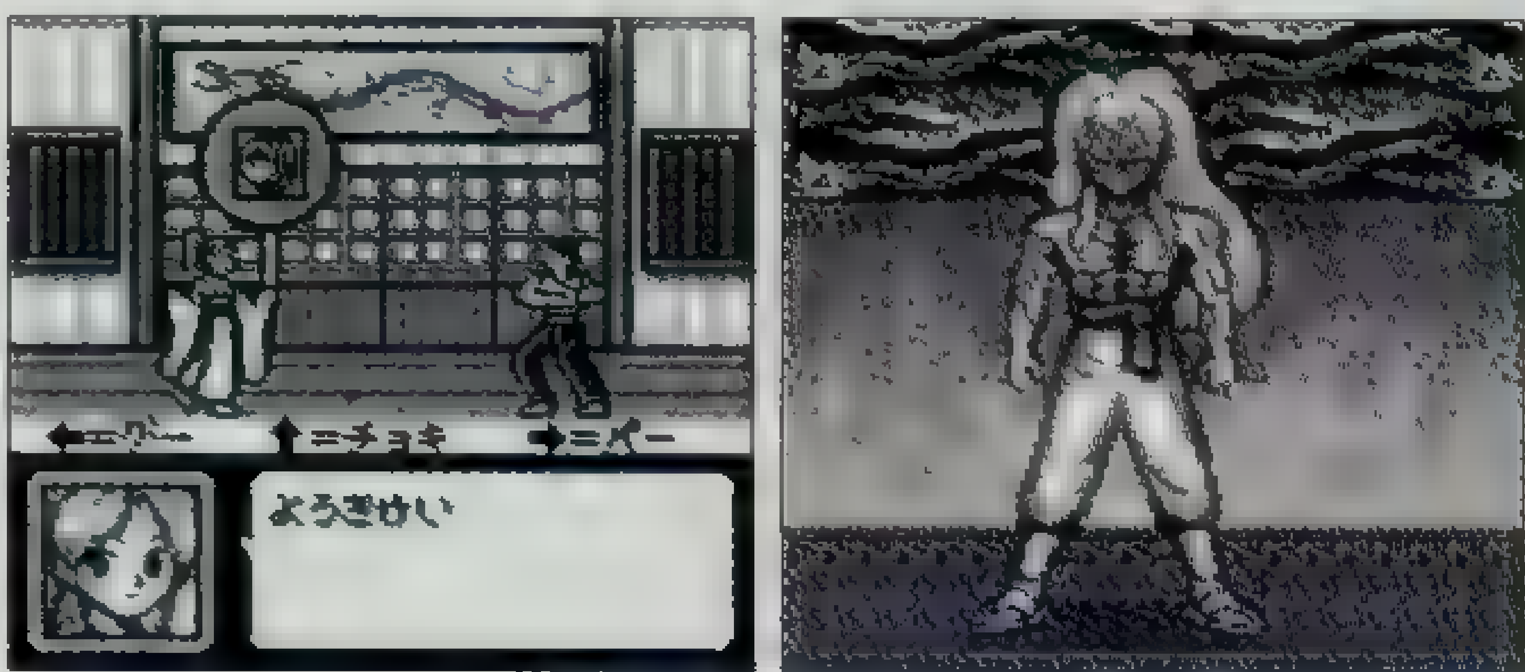


道具消费后可以在游戏中进行补充，补充的方法有两种。一种是使用放大镜来查看对战场地中的隐藏道具，发现后移动到该位置攻击就可以获得。第二种就是进行游戏中的MINI游戏，当幽助在地图上移动到牡丹头像上的时候，就会进行



MINI游戏。MINI游戏同样也分为两种，一种是比力量另外一种就是猜石头剪子布，第二个迷你游戏是用来获得道具，而第一种则就是用来获得灵力点数（用来补充HP和SP）。

游戏的画面制作的很细腻，人物动作也蛮符合原作的，游戏唯一的缺点就是过于简单。掌握技巧后，玩家们只需要使用幽助一人就可以轻松通过全程。（连续使用斜下A，将对手打至晕点后蓄力，如此循环即可）虽然游戏将故事情节区分开来，但是游戏的流程却仍然显得过短。而且敌方AI实在是差的可以，除了跳就是跳，完全不懂得防御。不过游戏给人的感觉却很不错，起码和漫画的意境很相似，作为开篇来说是个不错的好头。

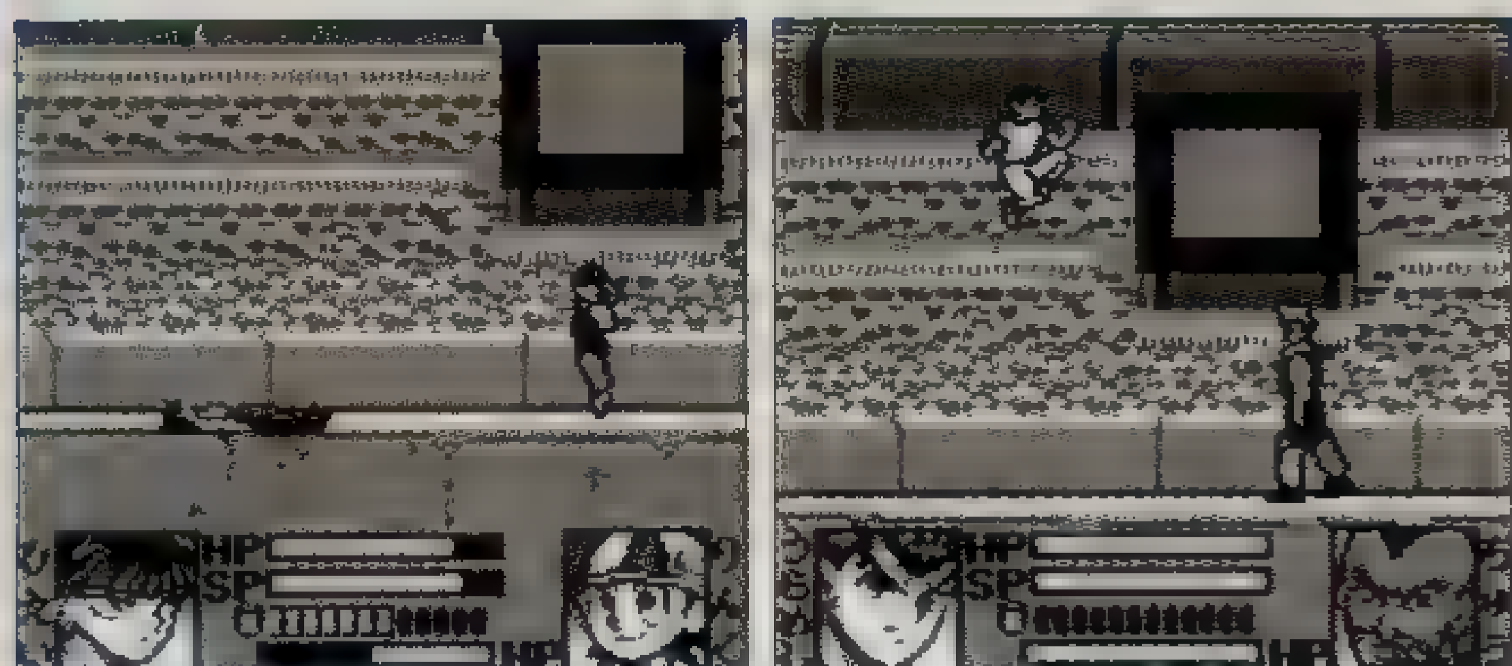


黑暗武术会，集结了各路的人类的高手与妖魔。在这个武术会中幽助等人遇到了第一个强劲的对手，他就是为了不断挑战自己而放弃人生的户愚吕（弟）。而TOMY的第二部幽白作品，《暗黑武术会》也正式登场。



游戏的类型改成了FTG，游戏分为2种不同的游戏模式，一种就是故事模式，另外一种就是可以任意选择同伴的团体战模式。在故事模式中玩家们可以和幽助一起，重新回忆暗黑武术会中惊心动魄的奋战场面。游戏的选人方式和前作相同，不过这次多了一名角色，她就是幽助的师父幻海。在每局的开始，玩家们可以选择自己喜欢的角色出场。选择好出场角色后，接着就可以进行HP和SP的调节，如果玩家的HP是MAX状态的话，就可以将HP进行累积，当玩家在比赛中将HP减至0的时候，累积的HP就会自动补充。正式进入游戏后，玩家可以按A键使出脚，按B键出拳，并且还可以使出华丽的招式。不过招式比较

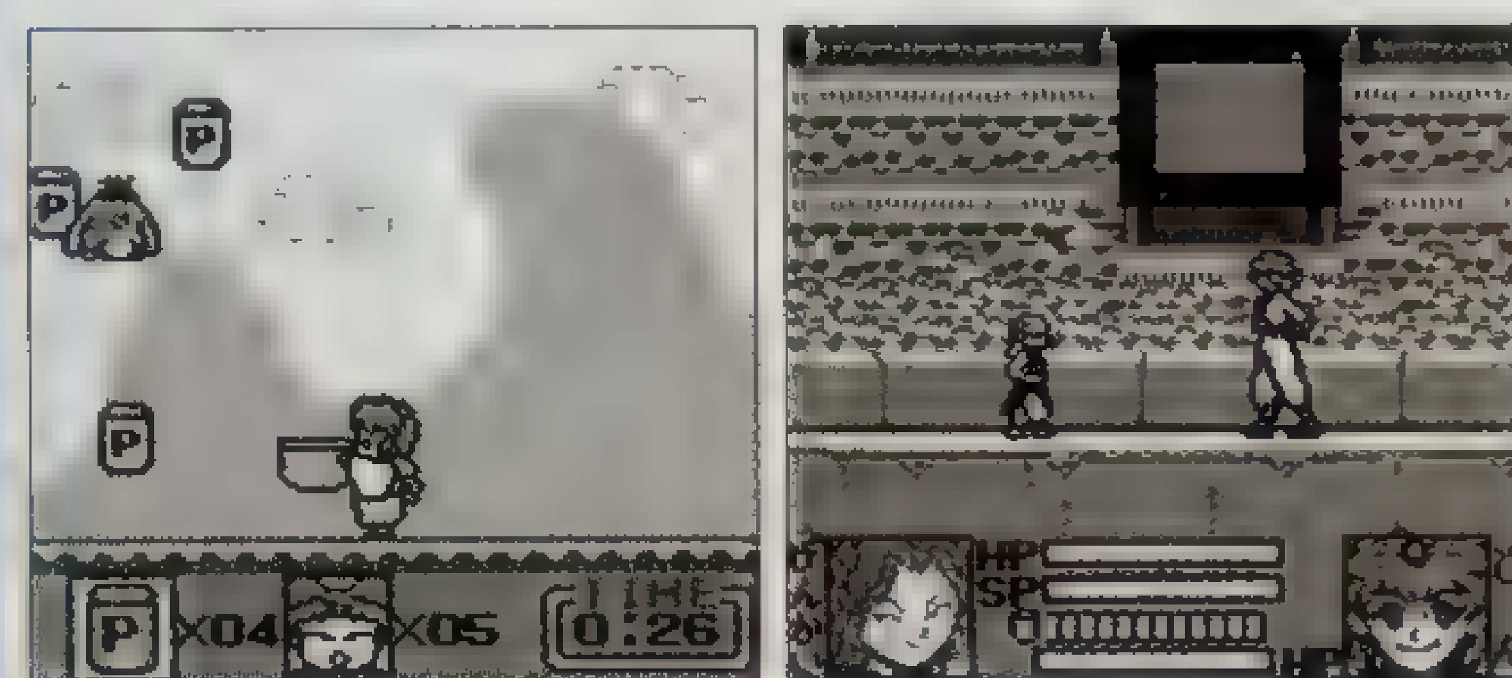
王程尖	我想就这样玩着SP不放开，玩可不可简简单单没有伤害，视力下降ing，成绩下降ing。
读者资料	16岁，男，311201，浙江杭州萧山区城厢镇洄澜南苑8幢202，兴趣：玩





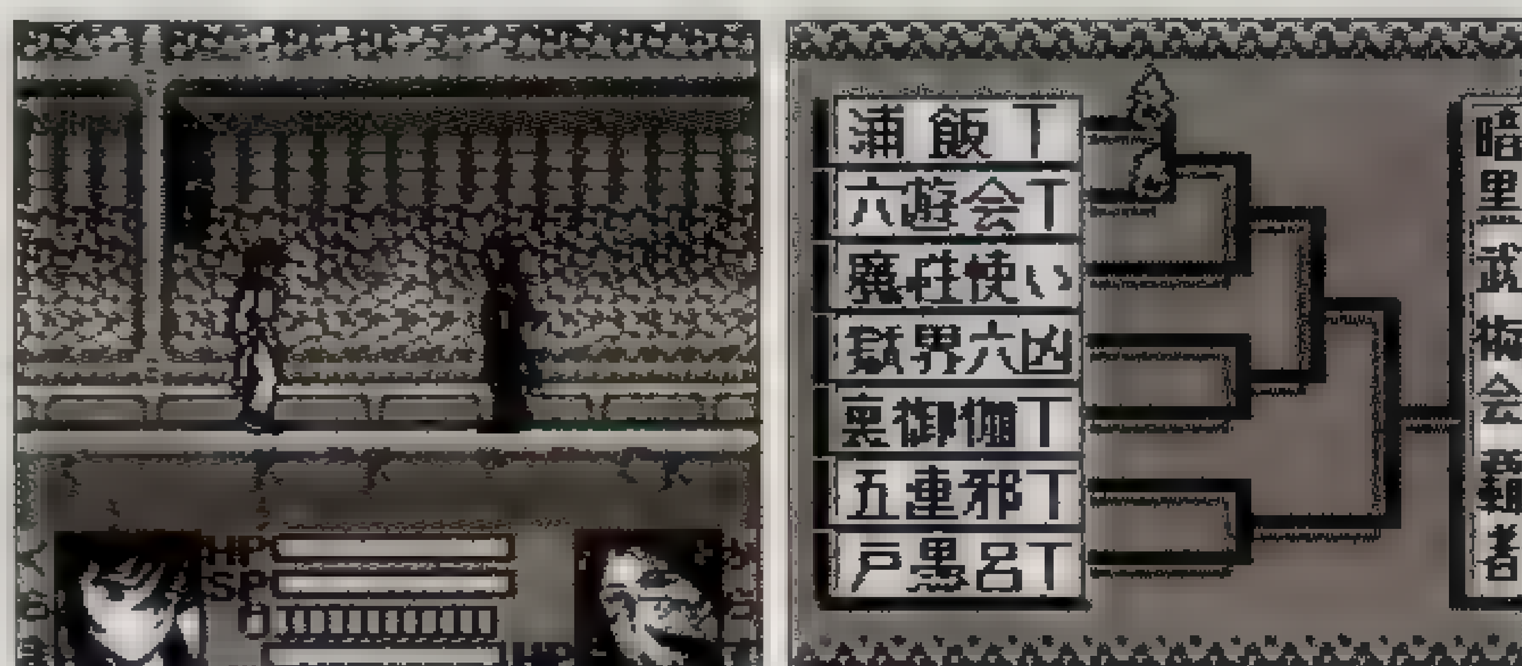
难练(真不知道为什么不在游戏中加入一个招式表),想要100%发出同一种招数是不太可能的。游戏的系统完全继承了一代,玩家们所使用的角色在比赛过后,并不会进行回复,想要回复的话同样要在MINI游戏中获得灵力点数才可以。

游戏在对决中采用是擂台制的比赛。也就是说,如果玩家要被打下擂台的话,裁判就会开始读秒,累积到10秒后,玩家就会被判失败。游戏的最终胜利就是要打败户愚吕兄弟,并且最终使用幽助给予户愚吕(弟)最终一击(蛮符合原作的)。游戏在手感上和第一作很像,就连招式都差不多,而且游戏又犯了一个和上作相同的错误,那就是变得更加简单了。玩家在游戏中可以将对手打下擂台,紧接着只需要在台上不断地使用对下方攻击的招数,就可以将对手封死在台下,10秒一过立即KO。





也许是为了加强玩家对游戏的投入感,所以TOMY还在游戏中加入了团体战模式。所谓的团体战就是可以由玩家自由的选择组队角色,这样玩家就可以选择连同强力角色户愚吕兄弟在内的13名角色。看着户愚吕(弟)出场时连场地都要随之一震的那种感觉真是过瘾啊!



这部作品基本上是前期作品的加强版,游戏强化了FTG要素,并且还是以人气极高的黑暗武术会为情节制作。在漫画版中的黑暗武术会上,让我们认识了一个强悍的角色户愚吕(弟),原本正直善良的他,看到妖魔的残忍后,便开始追求肉体上的极限,当他被幽助击倒后才明白了死亡的真正意义。还记得户愚吕(弟)在黄泉之阪的窄道上的最后一幕吗?与她擦肩而过的年轻幻海,走向地狱回过头来摘下眼镜的户愚吕(弟),那双眼睛终于出现在读者们的眼前。那双充满了无助和寂寞的眼神,正是户愚吕(弟)真正的一面,用自己的死亡换取幻海重返人间的机会,这才是真正的户愚吕(弟)。



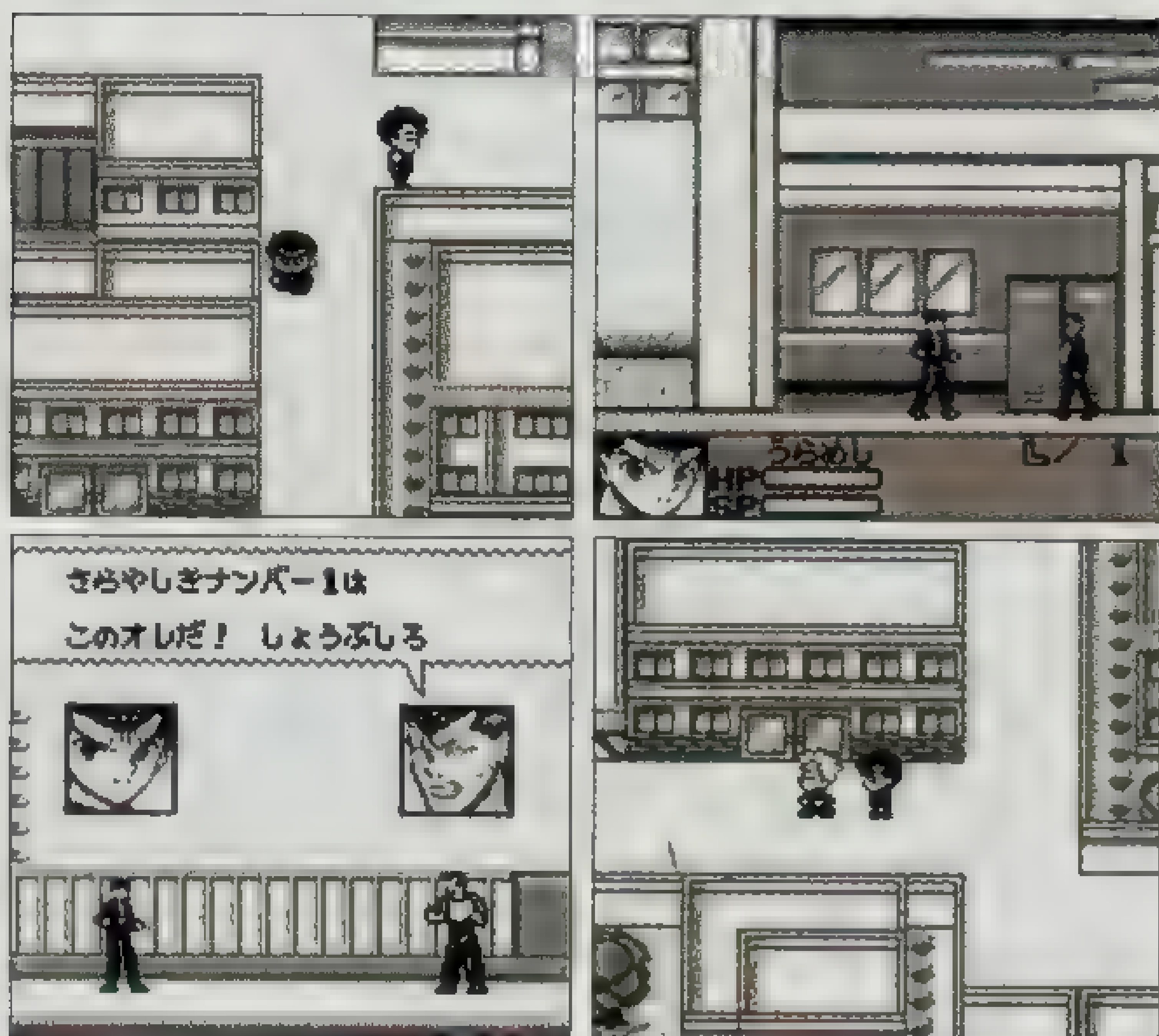
时间相隔不久TOMY推出了GB上的第三部幽白作品——《魔界之扉》,而这部作品则是以A · RPG形式出现的。游戏的故事情节是从漫画的开始一直进行到击败仙水忍。游戏进行的流程分为与重要角色对话发生情节RPG部分、进入建筑物内后所进行的ACT部分、随后找到BOSS的进行FTG部分。细心的读者们可能会注意到TOMY这次又是将以往的作品结合后所制作出来的新作品。虽说是这样,不过游戏在画面和手感的处理





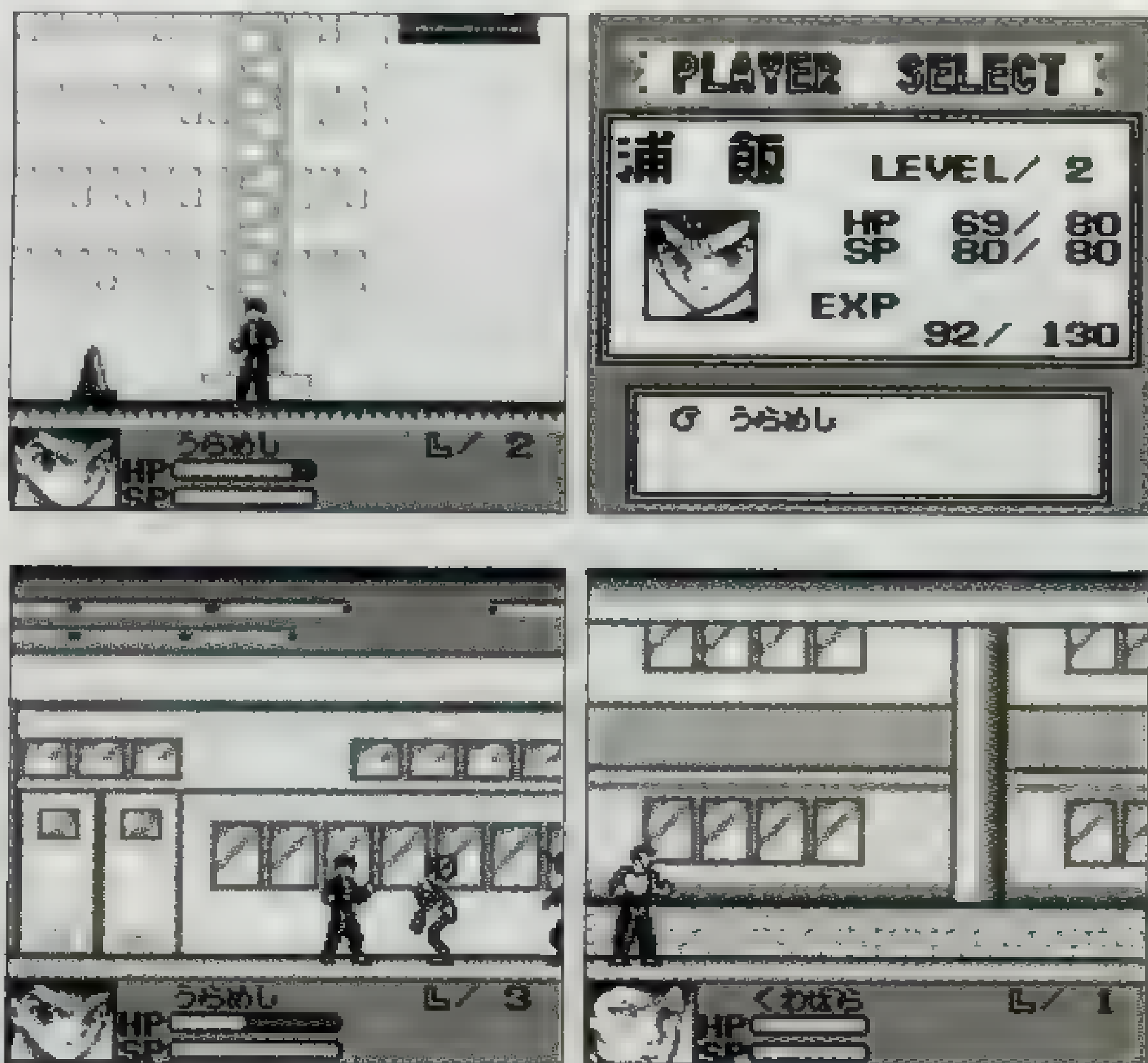
杨帆	那个夏亚+KURURU=小侃。
读者资料	14岁,男,230001,安徽合肥蒙城路桥西绿波廊小区4幢203室,兴趣:看PG、玩掌机、画高达

上要超出前面两作不少。游戏在正常进行中是按照ACT的方式进行的，另外由于游戏是RPG的类型，所以幽助等人是可以进行等级提升的。每提升一级玩家的HP与SP就会相应的增加，并且还会多出一个连续技巧（按A键即可使用连击，每升一级攻击次数就多一下，最大可以提升5次）。



在游戏中，相同地点的敌兵会不断地进行再生，玩家们可以在同一个地点反复进行升级，并且快速地学到消费SP的招式。游戏的故事情节与漫画上有所不同，玩家们所操作的浦饭幽助并没有因为救小孩而死去，而是一直以人类的状态存在于游戏中。游戏开始的时候，玩家只能够操作浦饭幽助一人，而随着游戏的不断进行，玩家们就可以使桑原、藏马、飞影成为同伴。并且可以在事件地图中按选择键随意的更换使用角色（很方便的设定）。而不方便的就是游戏采用的是密码记忆（在游戏中按下START键就可以得到进度密码）。并且游戏流程过于短暂。

游戏中虽然没有丰富的招式和华丽的游戏画面，但是游戏却有一股莫名其妙的魔力吸引着玩家。随着游戏的进行，玩家们可以在游戏中体验到仙水忍对人类的憎恨，还有树对忍的忠诚。漫画中，富坚老师所刻画的第二个优秀角色就是仙水忍。作为灵界侦探的他原本是个正义感很强的少年，但是当他在看到人类的凶残与贪婪后，开始变得对未来绝望起来。最后想要拯救人类的他决定打开通向魔界的结界，让魔物来到人间去消灭人类这种世界上最无能的生物，最后幽助阻止了他的野心。虽然他要消灭整个人类，但是作为读者的我们也是没有任何能力去反驳仙水的行为。毕竟富坚老师对人类良知的刻画是比较刺骨又带着真实。最终被仙水信念所感动的幽助并没有下手消灭患有绝症、只剩下几个月生命的仙水忍。而仙水忍最后的选择则是与一直恋着他的妖怪树以及一些善良的妖怪同伴，一同进入了四次元的世界。那里没有战斗、没有敌人、没有人类的残忍以及贪婪。仙水和朋友们在这个世界默默地等待死亡的来临。





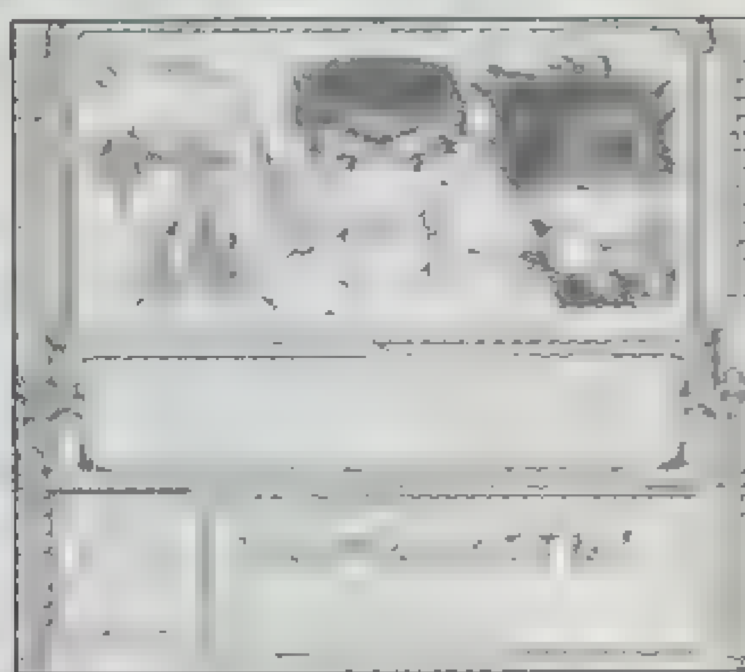


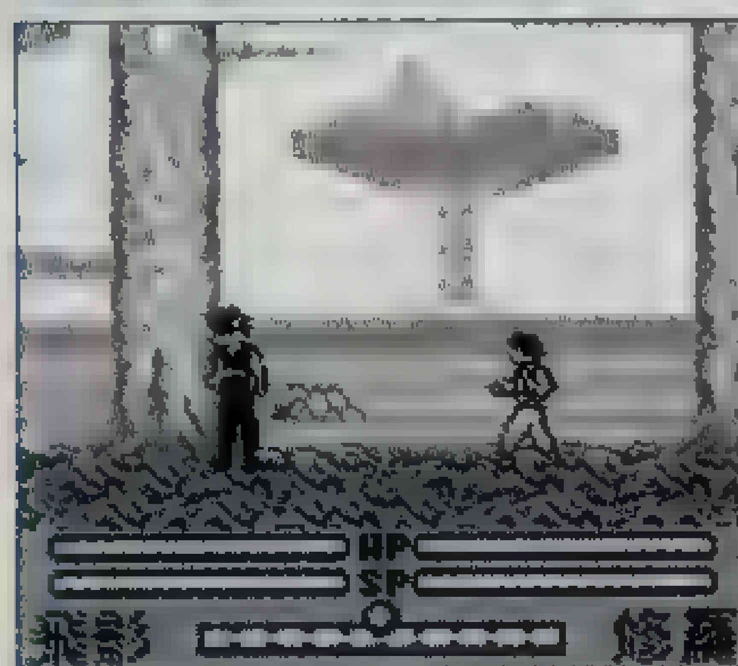
任继君	任天堂的砖头机陪我走过了快乐的童年，GBA陪我度过空白的少年，如今即将成年，面对鸡肋般的NDS，残忍……
读者资料	18岁，男，200023，上海卢湾区鲁班路168弄5号602室，兴趣：游戏、美食、睡觉

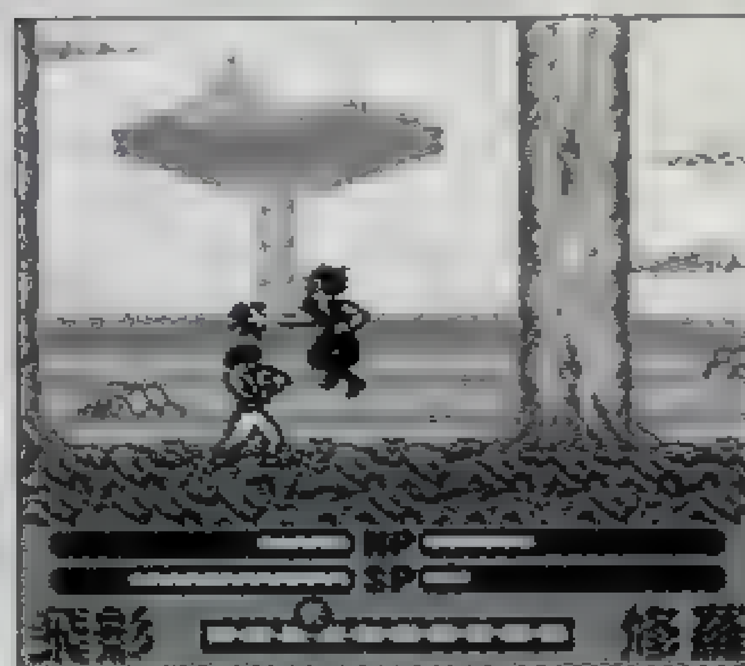


最终的篇章终于来临了，魔界之王雷禅死后，幽助成为了新的国王，并且举办了魔界最盛大的一场魔界统一战。这场战斗的最大奖励就是：胜利者可以成为魔界的统治者，失败者则必须听从胜利者的命令。幽助等人全部都参赛了，但是没有一个人赢得了最终的胜利，赢得最终胜利的人就是雷禅以前的好友——“烟鬼”。成为了新任君主的他颁布了“魔界洞穴的合法化”，妖怪要和人类和平相处，并且每三年都要举行一次魔界统一战的命令。看到这个满意的结局，幽助藏马返回了人间界，只有飞影留在了魔界。



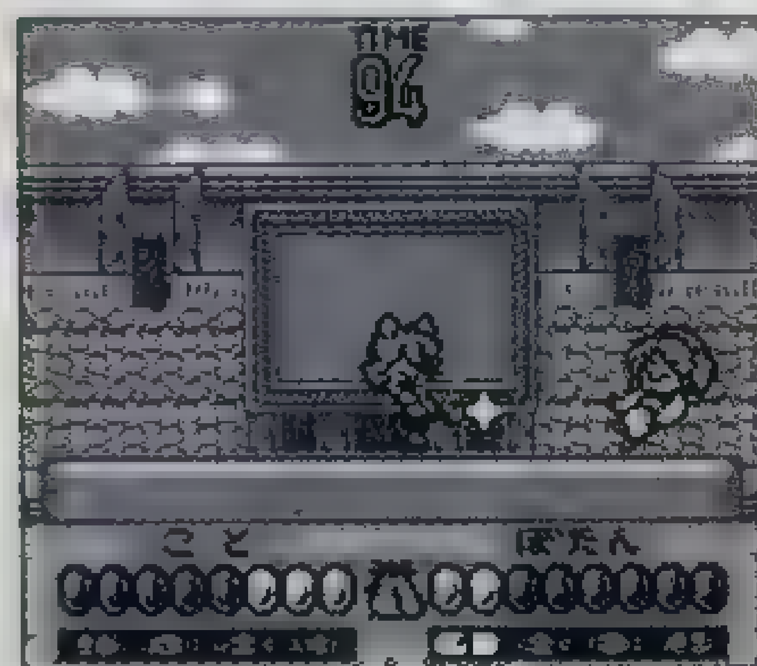


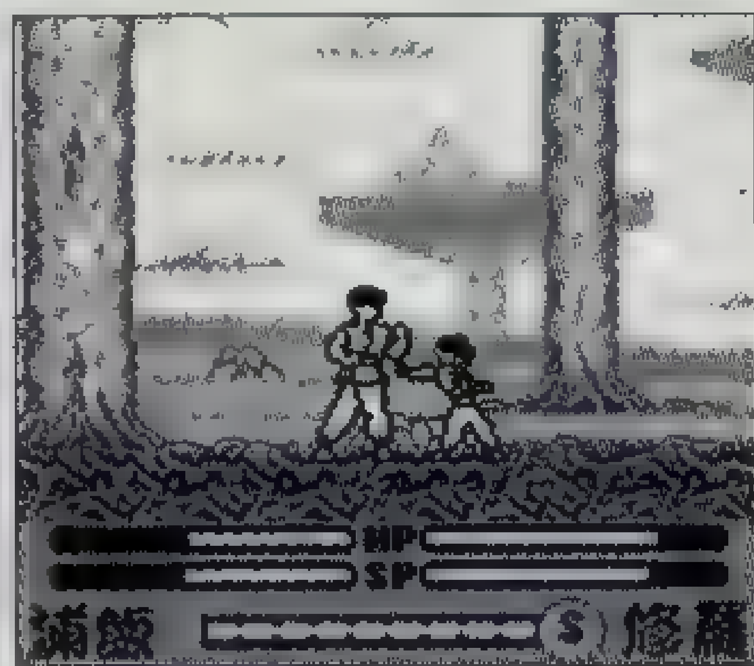


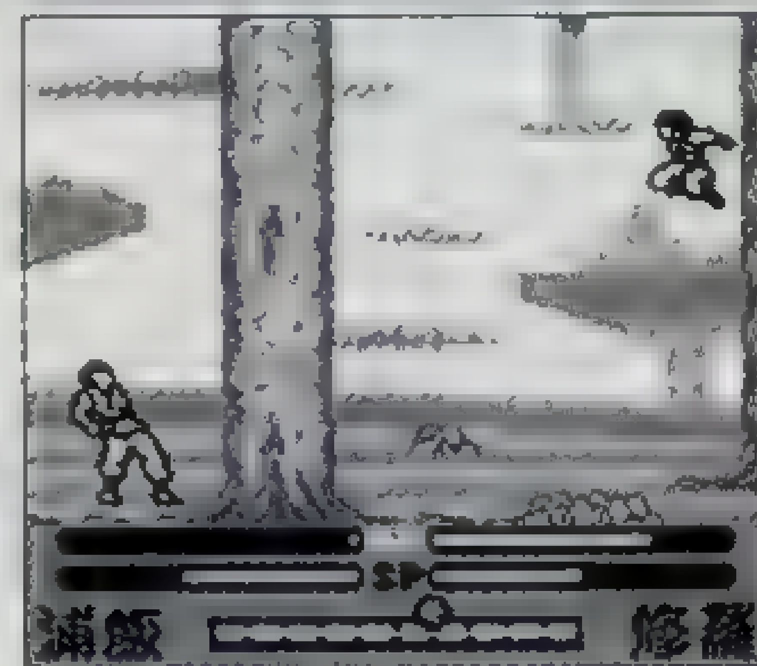


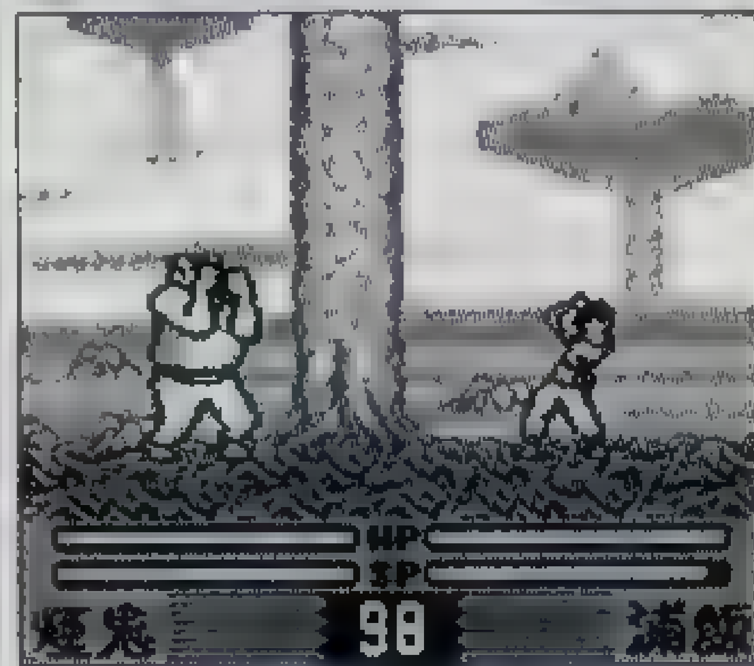
上面的故事情节构成了GB上幽白的完结篇《魔界统一》。在这部作品中TOMY让我们看到了最为成熟的一作。游戏无论是在手感、还是在画面上都达到了四部幽游白书的最高水准。游戏为了符合原作，所以在角色的选择上面，玩家们只能选择藏马、幽助和飞影三人。游戏在对战的时候新加入了一个能力槽。槽的中间会有一个圆点，当玩家攻击到对手的时候，圆点就会向角色那边移动，当移动到末端后，玩家就可以使用隐藏超杀。每个角色都有自己的专属超杀，使用后极为华丽，就是使用的方法过于复杂，如果没有出招表的话，想要使出来，真有点不太可能。游戏的性质类似于乱斗，游戏中并不存在连续技。而且比较遗憾的是飞影的招数判定过于强大，导致平衡性有些失调。

游戏在系统上则分为标准的双键式格斗游戏，即A键脚、B键拳，并没有轻重之分。由于游戏当中的招式很难发出，所以玩家们可以摇动方向键使出招式，逐渐掌握顺序后再一板一眼的用招吧。

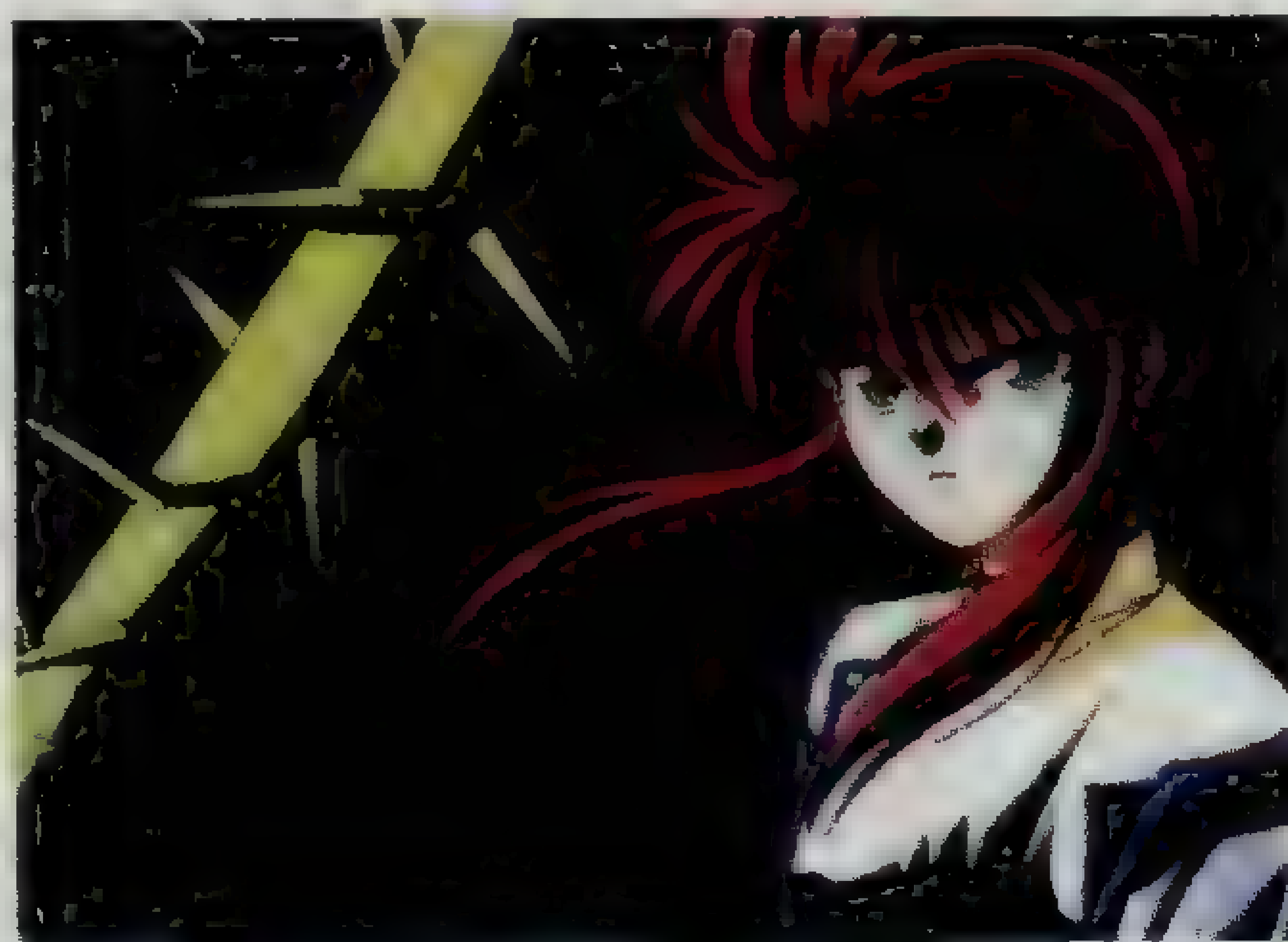




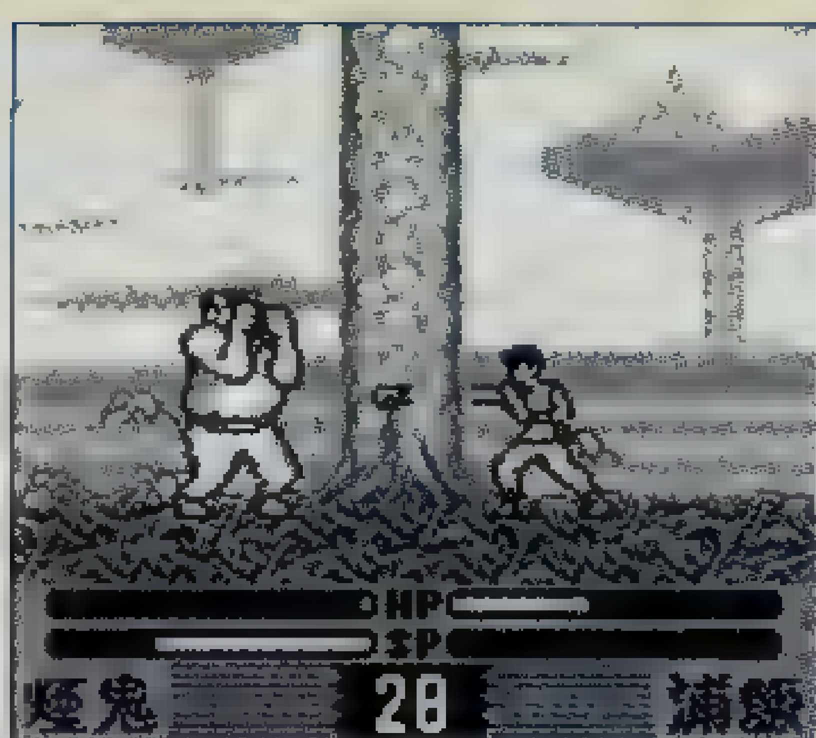
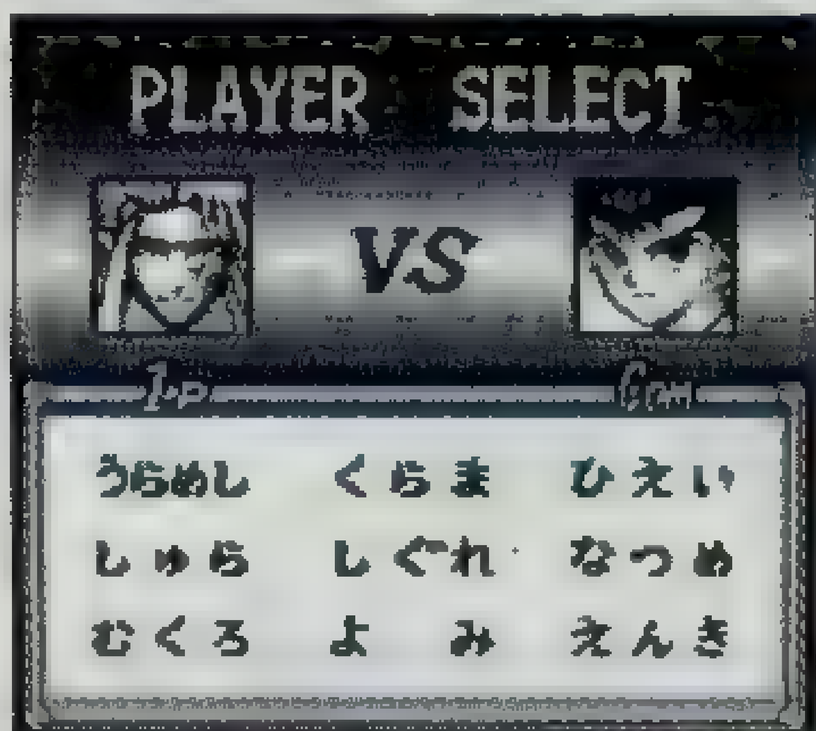
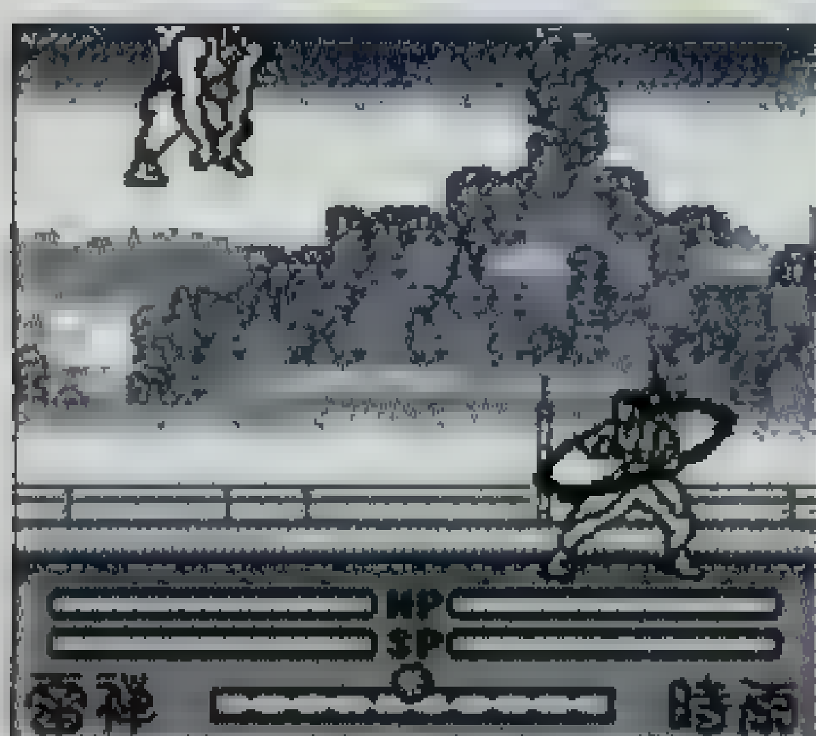




游戏除了统一战这个模式之外，还包括了另外两种有趣的模式：对战模式和迷你模式。在对战模式中玩家们可以选择游戏中出现的所有角色，进行对战。并且在这个模式里面系统还会自动的记录下角色的失败以及胜利的次数，终于用电池记忆了不容易啊！而且这里还可以进行时间战和自由通信战。时间战对于老玩FTG的玩家们来说应该再熟悉不过了，所谓的时间战就是要在最短的时间内，消灭对手，并且将时间累积。而自由通信战当然就是找来好友做对手，愉快地大战几十个回合。



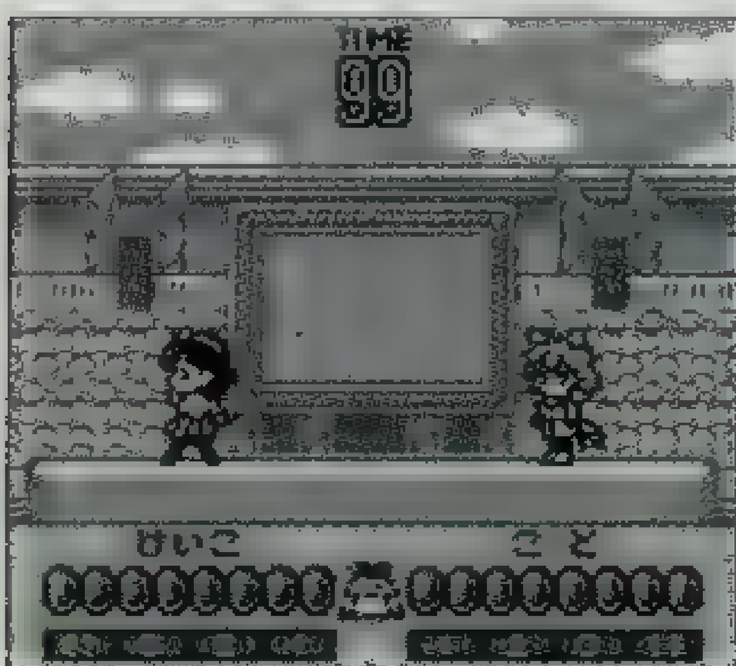
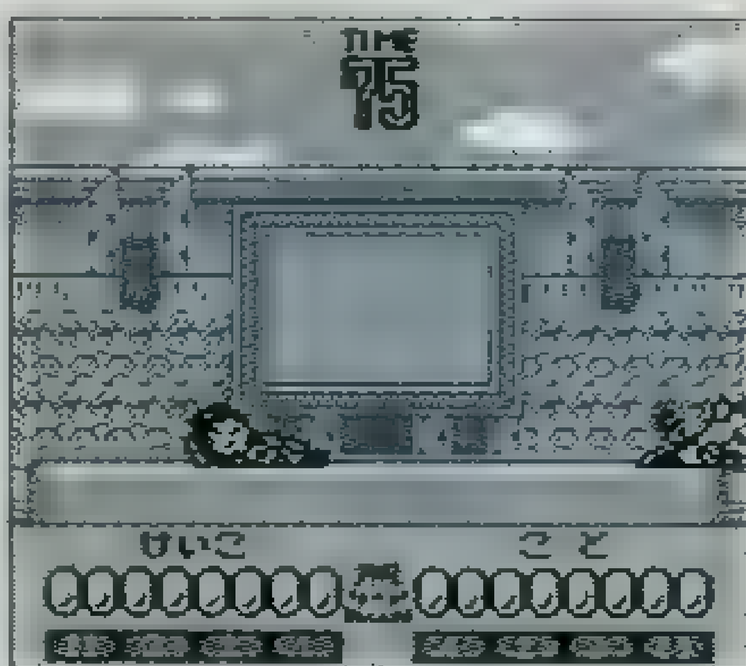
崔渤	一日见一同校兄弟在公车上拿一小神游SP玩口袋红，我便与之探讨，没想到我俩竟都坐过站了，结果到校已晚了一个多小时。
读者资料	17岁，男，136200，吉林辽源五高中一年一班，兴趣：网游、掌机、吃

而游戏中的另外一个模式《迷你白书模式》则是一个很特别的模式，进入这个模式之后还真是把我吓了一跳呢！没有想到这个模式竟然是一个女子格斗大会，而这里出现的女性都是幽游白书里面四位不会拳脚的女性角色，选择好角色进入游戏后，开始的音乐真是搞笑。在比赛的时候，玩家们只能使用B键进行攻击，当点数积累到一定程度的时候，就可以按A键来选择屏幕下方3种招式的其中一种来发动，动作场面可是很搞笑的哦。（在进行游戏的时候，应该多注意一下4位角色所使用的武器，都是在漫画中出现的经典道具）当玩家达到全部胜利后的奖励嘛……什么都没有，真是很遗憾的说。如果周围还有GB玩家的话，可以进入迷你白书中的两人模式，愉快的对战一下。

这款游戏最让幽游白书迷们高兴的就是，游戏除了9名可选用角色之外还可以使用幽白中最COOL最强的角色——雷禅。使用的方法就是在对战选择角色的时候，将图标移动到烟鬼身上（最后一名角色）按住B和选择键，再按右即可使用。雷禅的强大在游戏中更加突出。玩家们可以使用他好好的体验一下魔界之王的感觉。

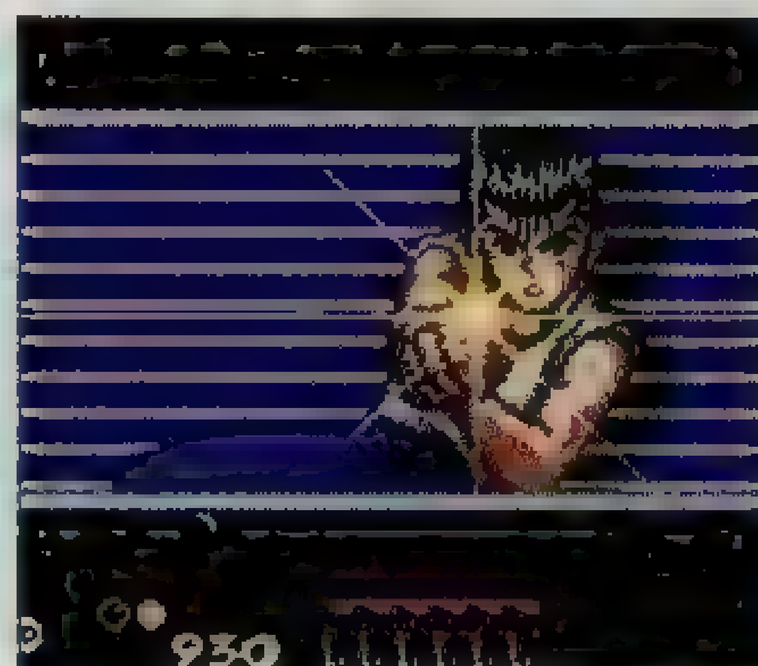
四部幽游白书在GB上终结。在这四部作品中，我们看到了TOMY在游戏制作实力上的不断成长（四款作品所用的游戏容量都是512K，在容量未加的同时能够不断地提高游戏的素质，这一点已经相当不错了），同时这四部幽游白书作品，也是幽白迷们不可忽略的收藏。

GG部分



就在GB上的幽游白书作品全部终结之后，在SEGA的当家掌机GG上，同样出现了幽游白书系列作品的身影。制作它的公司就是本厂SEGA，而这两部作品也是GG上唯一的两款幽白相关作品。这两部作品是在同年发售。

第一部作品的类型是在当时比较流行的“ACT”。进入游戏后凭借良好GG的音源，玩家们可以听到相当熟悉的动画主题曲，进入游戏后就是人物选择界面。GG上的第一作的游戏情节则是根据漫画版中迷宫城的情节所改编的。进入游戏后可选择的角色也是大家都非常熟悉的幽助4人组，选择好角色就进入了流程选择界面。游戏区域共分为ABCD四区，玩家们可以随意的选择一个进入，通过前面的关卡之后，后面的流程则是统一的。角色在游戏中只有拳、跳、必杀技三种技巧，对于ACT游戏来说未免有些单一。使用必杀技的方法则是按住B键3秒后放开，这时玩



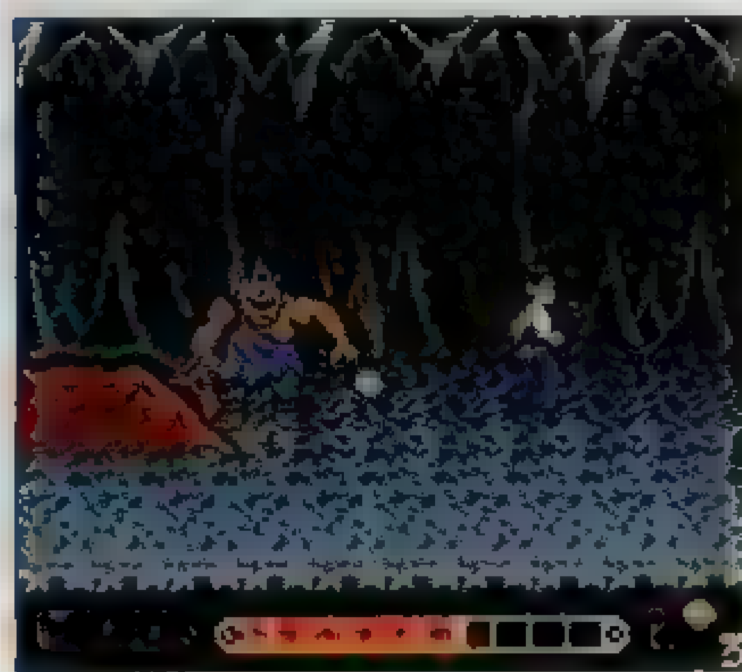
王超	各位玩家注意，千万不要把《掌机迷》放在老爸找得到的地方，否则你的SP将成为你老爸的必备之物了。
读者资料	16岁，男，215500，江苏常熟市市中高一3班，兴趣：广泛



家们就会看到各角色的超魄力必杀特写画面(除了藏马之外,其他角色的必杀技数量全都是3个)。释放必杀技之后会出现全屏幕攻击，威力极大能够秒杀除了BOSS之外的所有敌人。

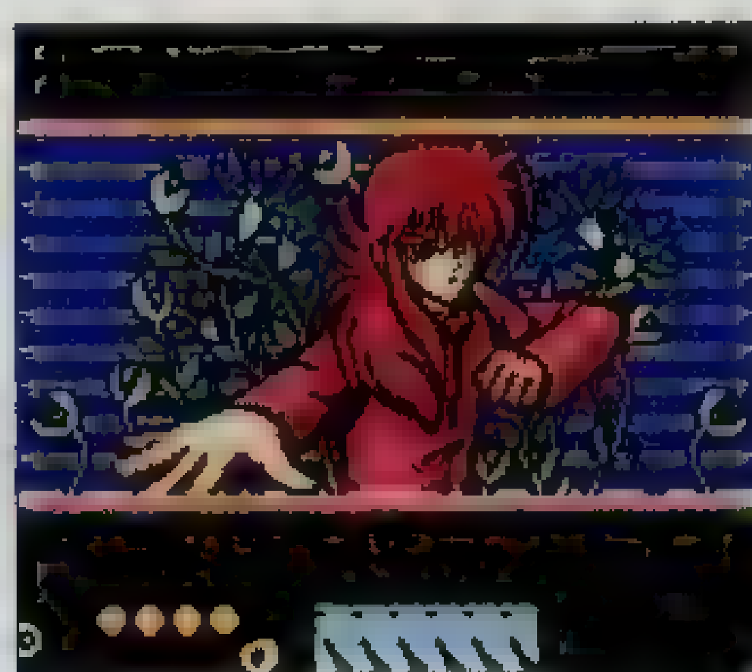
在手感上游戏设计得极为失败（与GB版的第三部作品《魔界之扉》相比简直就是天与地的差别，看看GG上的怒之铁拳，起码手感也应该像那样啊）。在正式进行一段游戏之后，玩家们就会渐渐觉得游戏没有乐趣。在到达BOSS战之前，就好像是在重复着按键一样。敌人都是两下就死，而且主人公们的拳头打在敌人身上一点感觉都没有。最为可笑的就是每名角色跳起来按B键，就好像浮在空中一样，下落的速度极为缓慢而且下落过程中一直存在着攻击判定。如果此时玩家们左右摆动方向键的话，就可以消灭所有想要靠近你的敌人。对于一款ACT游戏来说，最重要的就是打杀时候的快感，然而这款游戏却完全的将这重要的一点给抹去了。此外游戏角色中藏马设计得过于强大，使用鞭子攻击的距离不但远而且必杀技还比其他角色多了一个……

我想玩过这款游戏的朋们最为期待的应该就是那与众不同的BOSS战吧?历经千辛万苦的精神磨难之后，幽助等人终于来到了BOSS面前。正欲上前使用无敌左右晃动飞脚，谁知画面一转众人的背影竟然朝向了观众。巨大的BOSS全身都暴露在幽助等人眼前，而且各个角色全部都装备上了目前最先进的“敌人数据侦察帅到掉渣型牌隐形眼镜”。戴上它就可以看清楚各个BOSS的弱点，画面上均有十字圆圈显示，幽助等人只需要看准机会发动攻击就可以。那位问了：“那么必杀攻击还可以使用吗?”当然可以使用，而且使用方法和ACT模式是一样的。不过这次不同的是，玩家蓄力的状况会直接在画面上显示，看准机会松开蓄力就可以命中BOSS（特写画面取消。在蓄力过程中被BOSS攻击到，就会取消蓄力）。BOSS战的独特设定，成为了这个游戏的唯一亮点。玩家们在和BOSS作战的时候，并不是和一般的ACT一样上前去拼杀，只要玩家们手疾眼快就可以轻松的战胜BOSS。正式进入BOSS战后，BOSS身上会随机出现一些十字形的瞄准圈，当十字瞄准圈与BOSS重合的时候，玩家们按下B键就可以攻击到BOSS。当BOSS攻击玩家的时候，可以操作角色向两边进行躲避。



平心而论这款游戏的可玩性并不是很高，毫无乐趣的战斗再加上后期沉闷的关卡设定，使得游戏丧失了SEGA应有的水准。如果BOSS战的设定同样无聊的话，那么除去GG硬件上的优势之外，这款作品可真是失败的可以。





前部作品的费力不讨好，并没有让SGEA对幽游白书的游戏制作失去信心，第一部作品发售不久后第二部作品《幽游白书2 激斗！七强的战斗》就出现在玩家面前。这款作品可以说是SFC版幽白的简化版本。游戏没有和SFC版幽白一样采用分屏战，而是在同一个画面上显示双方的状



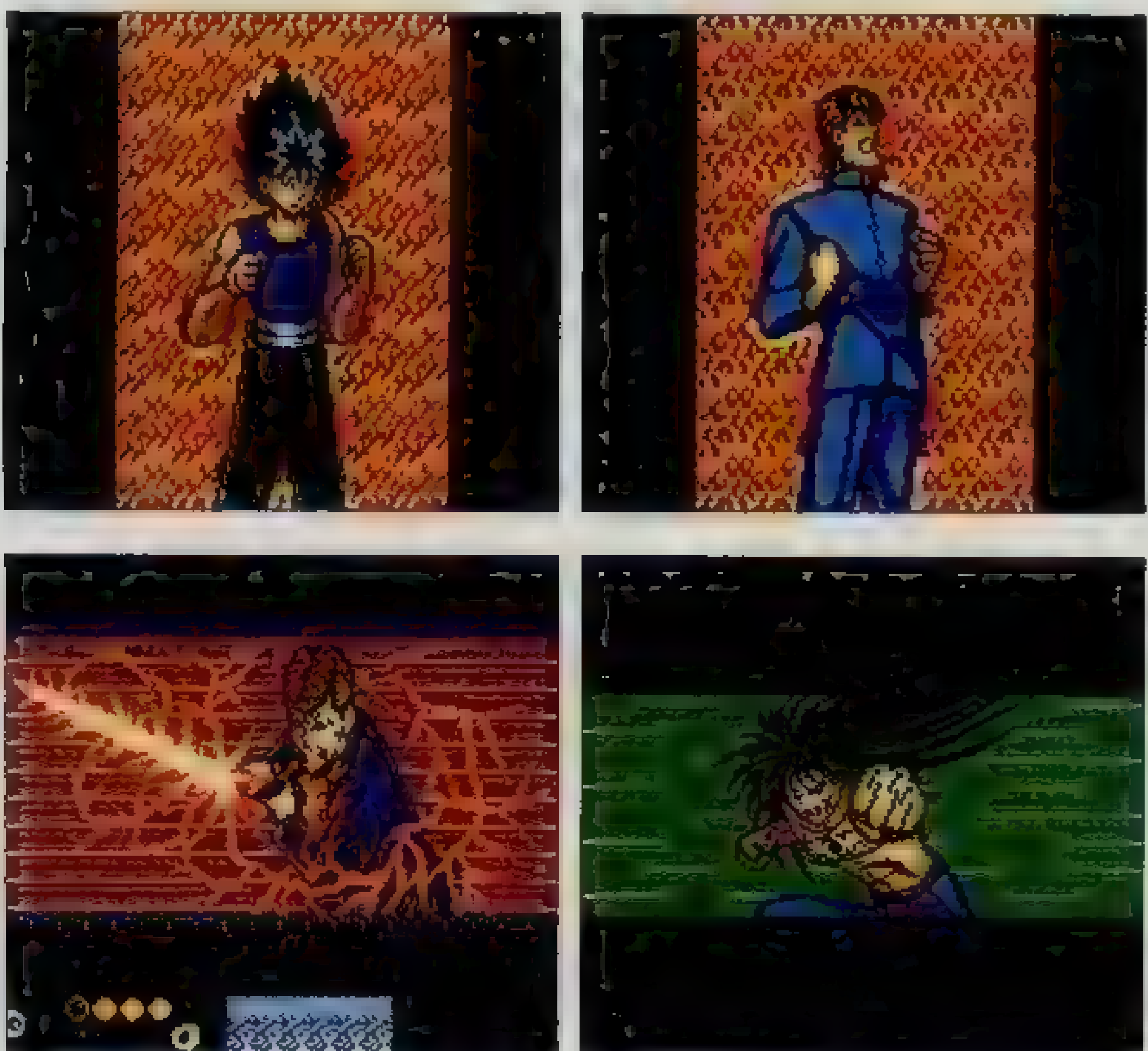
伍择希	如果有一天GBA第n代拥有了PS2一般的机能，并且可以接TV的话，我相信一定是因为PSP的竞争。
读者资料	18岁，男，547000，广西河地第一高级中学159班，兴趣：PC单机游戏、掌机游戏、动漫、日文音乐、英文音乐、古典音乐

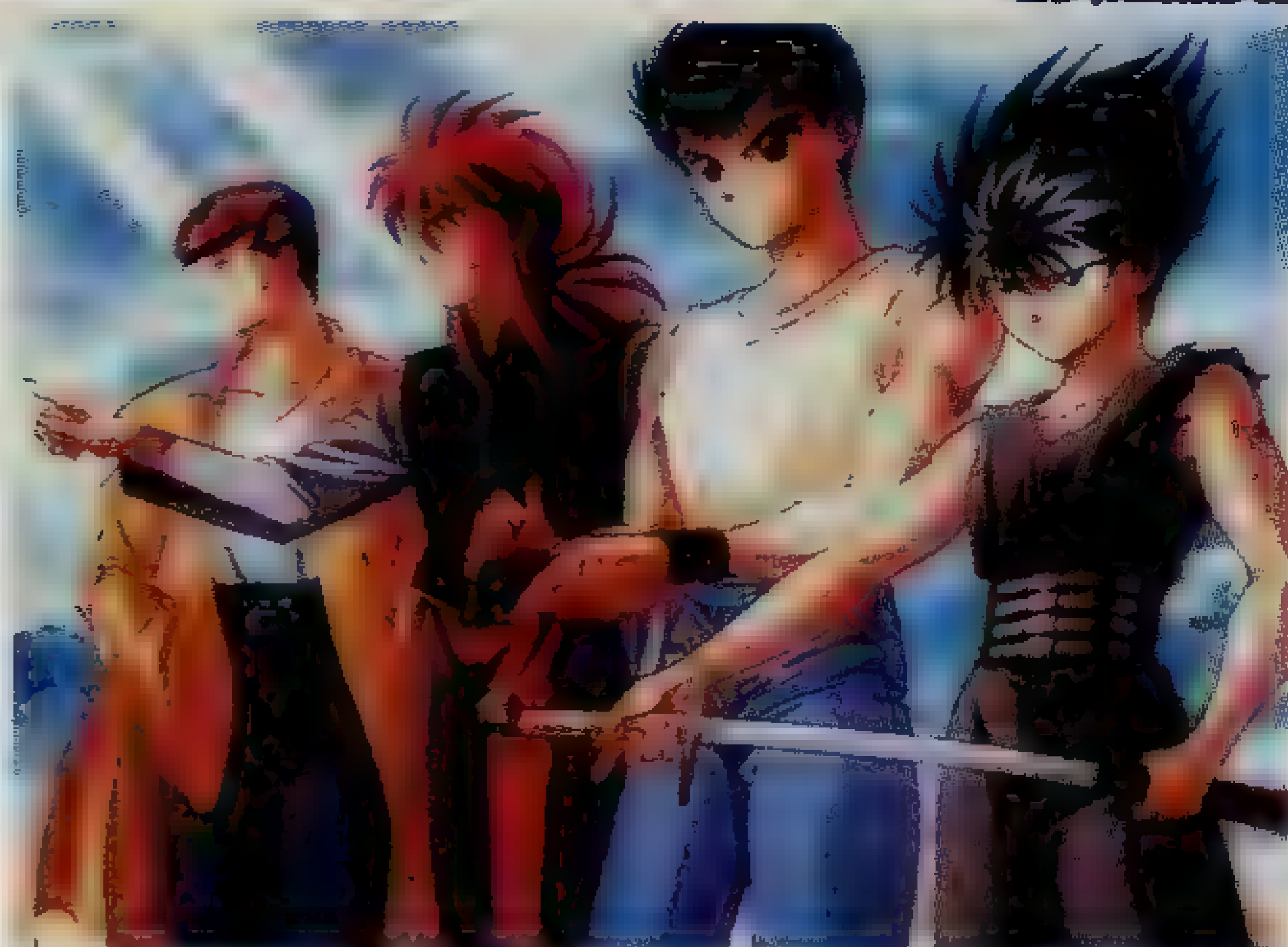


态，人物头像的旁边分别是血槽、气力计和能够使用的灵力数量，这些设定一目了然很是方便。战斗方式也没有SFC那么繁琐，玩家们只需要配合四个不同的方向加上气力计的强弱，就可以轻易地使出防御、灵力积攒、攻击和必杀技等等。而且在招式发动的时候，玩家们会看到连续的特写画面（这已经是这类FTG的标准“配置”了）。

进入游戏后，直接可以在开始的时候，选择游戏的难度和类型，之后就是选择角色。游戏可以选择两种不同的模式，但是两种模式的区别竟然只是能多打2名角色而已……选择角色后，游戏就会开始。玩家要等屏幕上方气力计到达满点的时候，按下B键进行攻击。同时攻击开始的时候，仍然会有和第一部作品一样的十字形准星。和前作一样，要等准星定位在对手身上时才可以发动攻击，不然的话可是会攻击落空的哦。每名角色都有自己独特的必杀技特写，但是必须要将灵力积攒到一定程度才可以使用。配合方向键使出后玩家将会看到极具魄力的必杀技发动场面，真是振奋人心啊！

游戏的内容就是要将游戏中的7名角色全部打倒，打倒后玩家们就可以使用剩下的三名角色进行游戏。此外游戏还对应2人联机对战，这类FTG的对战乐趣还是很高的。这款游戏虽然对战性很强，但是电脑的AI却不是很高，几乎全部都是向着玩家攻击，防御和躲闪的几率很小。只要





玩家们灵活掌握系统与必杀技的使用时间，想要轻松的战胜七人，绝对不是问题。

虽然这款游戏联机性能很强，但是SEGA却忽略了单机游戏的重要性。在游戏里玩家选择好角色后上来就是对决，将七人消灭后就是通关画面（一二幅图片）。起码也应该加上一些故事模式和收集模式之类的，让单机GAME的可玩性变得高起来。游戏在音效和背景音乐的表现要强于前作许多，在每位角色使出独有必杀技的时候，玩家们都能听到那些熟悉的配乐。

这两款作品，都存在着一些不足。尽管在机能上GG占尽了优势，不过由于一些不应该的失误使得游戏失去了原本应有的乐趣。如果现在各位还想要体验一下这两款幽白作品的话，KYO在这里推荐玩家们还是试试第二部作品，第一部就大可不必了。

GBA部分

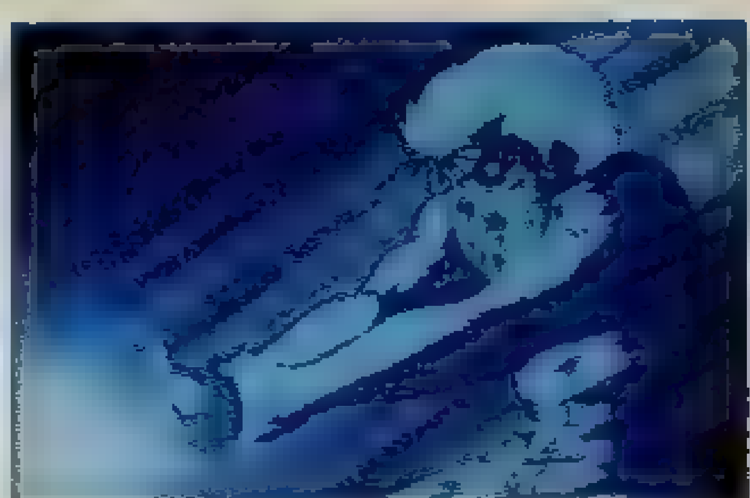


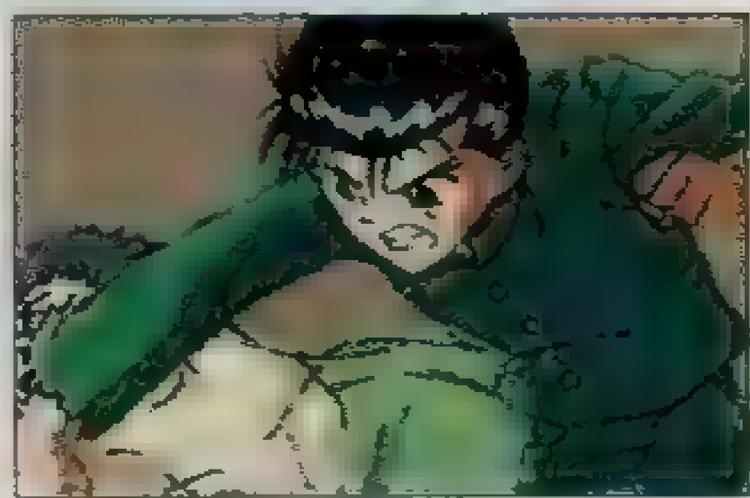
GBA上的幽白作品目前只出现了两部，游戏都是由欧美公司Atari所制作的。两部作品在游戏内容上基本都是按照漫画剧情所改编的，游戏中的支线剧情相当的多。这两部作品其中一部是原创的ARPG《幽游白书——灵界侦探》，另一部就是风格上极为类似任天堂作品皇家骑士团的《幽游白书——战术格斗》。



《幽游白书——灵界侦探》还算忠实原作的作品，游戏的剧情并没有让老美改的过于夸张。游戏的故事情节从幽助之死一直到将朱雀和乱童消灭。玩过这部作品的玩家们可以发现，这部作品的分支剧情很多，而且游戏再现了原著中很多知名的情节，比如说：幽助附在桑原的身上去告诉莹子不能够烧毁幽助的本体，或者是使用莹子去

钱啸侠	攒了近一年的钱终于有2700大洋，一看PSP的价格1500，我飞一样的奔向JS，但JS说：“这点钱买个屏幕差不多，”我当即吐血。
读者资料	19岁，男，311500，浙江杭州桐庐中学（一中），兴趣：睡觉、玩SP、PS2、打篮球

救将要被烧死的幽助等等……而且每当剧情发展到关键时刻，在游戏中都会出现一张原作的精美插画。

游戏的类型是A·RPG,玩家可以通过杀死地图上一些喽罗来提升等级(消灭喽罗后会出现灵力球,吃掉即可提升经验值)。但是这个游戏对于等级的提升是有一定要求的,因为敌人消灭后并不会再生,所以就限制了玩家们练级的欲望。而且游戏中主人公们的招式有一些并不是根据等级而学会的,而是完成相应的章节才会学到。举个例子，游戏中的幽助4小强每人都会3种必杀技。幽助的灵丸需要玩家们完成第五章后，在第六章的开始即可习得，而灵气拳则需要幽助的等级达到七级才可以。桑原的灵气剑需要完成第十六章的草人之战后才会习得，灵气踢则和浦饭一样七级习得。而由于藏马和飞影加入的较晚所以他们二人出来就带有一个必杀技，后两个必杀技的习得方式完全一样，都是等级十五和二十级的时候学会。游戏刚开始的时候玩家们可能会感觉有一些无聊，因为主角只能够使用一种攻击方式去攻击敌人，其它按键无用。不过好在游戏的打击感做得还算可以，不至于像GG上《幽白1》那样枯燥。随着游戏的进行玩家们将学会各种必杀技，游戏的乐趣就会进一步的提升起来。

不过游戏在制作上还存在着很明显的一处失误，那就是游戏地图的设计。游戏地图设计的完全可以用错综复杂来形容。虽然Atari在制作的时候，为了玩家不容易迷路在屏幕的左下角放上了一个方向针，但是地图的复杂设计还是会让许多玩家在进行游戏的时候发生迷路现象。起码也应该设计一个小地图之类的能够方便玩家们随时




知道自己的位置嘛！

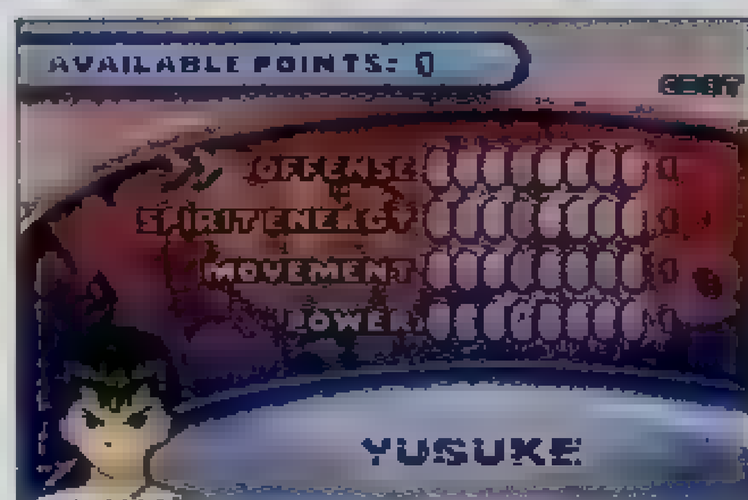
游戏采用的是任务制。每当玩家们完成一个任务的时候，就会出现SAVE画面，同时玩家的生命值和灵力值也将被加到最大值。这款作品虽然初次游戏给人的感觉不太好，但是只要你继续将它进行下去，你就会发现其实这款游戏的乐趣还是挺高的，除了那错综复杂的游戏地图……

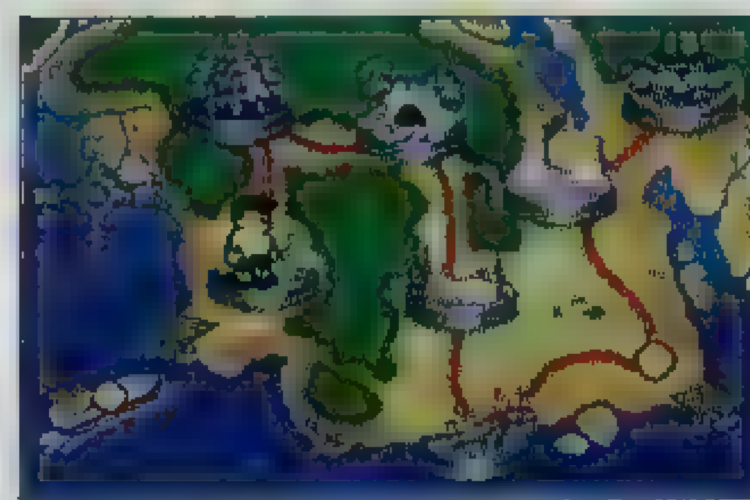
《幽游白书——战术格斗》——好家伙！刚刚看到游戏画面后，就觉得和某某大厂的某某大作相似。谁知一进入游戏才发现和某某大作相比简直是相差甚远。老美所制作的游戏对于剧情来说向来都是比较不在乎，这款游戏更是不在乎剧情的典范（游戏的内容来自漫画版中暗黑武术会）。游戏开始的一段动画给人的感觉不错。进入游戏后，幻海就会对幽助进行战前教学。当玩家们了解了全部的要领之后，游戏就会正式开始。刚开始游戏不久，寥寥几句对话过后就是接连不断的战斗。每次战斗之前都会让玩家选择存档这个设定很是别扭，而且初始战斗的敌人真是少得可怜。这样就使得游戏的流程速度加快不少，此外游戏虽然是SLG，但是仍然在画面上很好地表现了漫画中主人公们的经典必杀招式（这也算是游戏中唯一值得称赞的地方）。发动招式的时候威力巨大，并且会出现相当精美的特写插画。











这部作品在剧情的设计上十分忠于原作，导致有些玩家在进行游戏的时候会出现一些不可避免的“黑色幽默”。记得有一位朋友将这款游戏通关后,这么和我说过:“这款游戏也太忠于原作了吧?而且角色能力也不是很公平。就拿刚开始的角色幻海来说吧,她初始能力值很高,必杀技还能够同时攻击多人,我基本上就是练她了。用

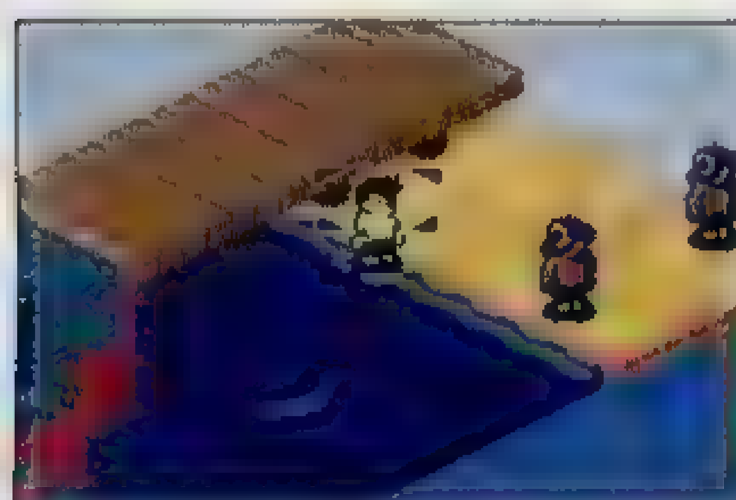
何洋	“看来我就是那万中无一的游戏高手，大家就把未来托付给我吧！”众人出腿，我飞。“看来他不是。”
读者资料	17岁，男，232052，安徽淮南第五中学高一18班，兴趣：《黄金太阳》、《口袋妖怪》等

她去消灭BOSS和敌兵那叫一个利索。可是，到后期竟然和漫画中的故事情节一样挂掉了……”我想和我朋友发生一样状况的玩家也不在少数吧。



当然这部作品也有不忠于原作的地方，那就是玩家可使用角色。这次的《幽游白书——战术格斗》中玩家们可以使用包括幽助四人组在内的十名角色 。除去幽助四人之外，剩下的六名角色同样是大家非常熟悉的：覆面战士、铃驹、酎、阵、雪莱和冻矢（其中除了幻海会因为剧情的关系OVER之外，剩下角色会跟随玩家一直战斗到最后）。

此外游戏的过于简单也让玩家对这个游戏失去了信心。在最终章里面如果幽助学到了Spirit Mega Gun后，那么一回合灭掉户愚吕弟绝对不是什么难事！而且除了BOSS之外的所有敌兵都属于不禁打类型的，AI也很低、就会向前冲、没血了甚至连个回复都不会用，并且在某一关还可以使用飞影达成最快练级的目地。游戏中还设计了一些机关，不过解谜的方法却是简单到了极点。好在Atari大发慈悲在游戏中加入了隐藏地图的设计，不过却加的不是地方（通关后才可以进入，同时幻海复活）。想想看？全员的等级都达到了MAX，进入隐藏关后无非也是无聊的屠杀而已。





如果说Atari公司的第一部幽白作品属于慢热型，那么这第二部作品，就属于冰冻型。如果不是纯FANS的话，各位就不要去浪费时间了。曾是火爆一时的动漫作品，但是到了主流掌机GBA上却成为了一个不冷不热的半成品。

展望部分



掌机上的幽游白书不知道何时能够出现像MD和SFC上那样的辉煌。随着PSP和NDS的发售，说不定玩家们会在这两大掌机上看到全新面孔的幽白作品。也许财宝公司会将MD上的魔强统一战，进行2D渲染之后再强化故事情节，制作成魔强统一战PLUS版。SFC上幽白优秀的分屏式格斗也可以良好地运用在NDS上，同时再将攻击动画强化。真希望幽游白书在掌机上能够重现MD或SFC时代的辉煌。

—— 掌机幽游白书发售表 ——

GB			
幽游白书1	发售日期：1993年	容量：512K	类型：FTG
幽游白书2暗黑武术会	发售日期：1993年	容量：512K	类型：FTG
幽游白书3魔界之扉	发售日期：1994年	容量：512K	类型：A·RPG
幽游白书4魔界统一	发售日期：1994年	容量：512K	类型：FTG

GG			
幽游白书1	发售日期：1994年	容量：1M	类型：ACT
幽游白书2激斗!七人的战斗	发售日期：1994年	容量：1M	类型：FTG

GBA			
幽游白书 灵界侦探	发售日期：2004年	容量：64M	类型：A·RPG
幽游白书 战术格斗	发售日期：2004年	容量：64M	类型：SLG

杜轩	JS几时无，向前问价钱，PSP上市，何时才两千？我欲掏出钱包，可惜口袋没钱，JS看着我，我也盯着他，哈哈，没钱！
读者资料	17岁，男，830002，新疆乌鲁木齐兵团二中高一年级4班，兴趣：看PG、玩掌机

NDS国产周边

每逢新的主机面市，必定会有大量相应的周边配件伴随出现。这不，NDS的上市有一段时间了，国内的众多周边厂商也迅速跟进，力图要在这块新主机的配件市场上争取到一定的份额。现在去买NDS，组装周边已经是名目种类繁多了，肯定会让玩家们挑花了眼。所以笔者在这里献上拙文一篇，把市场上的一些常见的配件给玩家们大致的做个介绍，让大家在购买的时候能心里有数，免得被JS们骗取了口袋里的银子。

先来说说NDS的包。可不要小瞧这些用来装主机的包，质量好的看上去很养眼，摸上去做工好，能够真正的起到保护作用；而质量差些的，没准就把机器给磨坏了，那就起不到它应有的作用。现在市场上常见的主要有那么几种，待笔者来做个介绍：



现在市面上有一种灰色网面的硬壳包，拿在手里，正面的灰色网面看上去做工不错，很细腻；背面也可以，拉链上还配了个金属环扣，方便挂在别的包上。拉开拉链（拉链本身的质量也够结实，没有出现错位等现象），看到包里面一共分三层。上壳那层网面里面可以放置电源，下壳面两层网面中的上部是放置卡带的，下部用来放机器，设计的倒是很好，做工摸起来也很细。那就来试试，看使用效果如何了。果然不试不知道，一试毛病就全出来了。首先问题出在下层壳面的那个扣子上，笔者费了九牛二虎之力也没把它打开，后来幸得剽悍的东北雪人的鼎力相助才得以弄开它。放置机器时又出现了一个问题，那就是包的整体设计偏小，机器愣是放不进去。笔者压着NDS的边角塞了半天才塞进去。最后要拉上拉链的时候，包显得紧巴巴的，笔者只好又把整个



包从上到下压了一遍，才得以顺利拉上拉链。总体来说，这么一个硬壳包只突出了一个做工细致的优点，其实用性却未能得到体现。

第二个给大家介绍的，与其说是个软包，倒不如说是个软的机器套。外形看上去只是个普通的用来放机器的包而已，打开一看才知道，里面是透明的软皮胶套。这个类似于GBA/SP保护胶套的东西，只不过和软布包合二为一了。笔者尝试着将机器塞进去，但胶套还是显得有些紧。屏幕和按键的位置是镂空的，上层的两个角上的黑色带子是用来固定上屏边角的，个人感觉实际作用不突出。把机器完全放进去以后，出现了一个比较麻烦的地方：想给NDS换卡带实在是太不方便了，又要费半天劲把主机拿出来换完卡再放回去。本来胶套大小的尺寸设计便有些不合理，这一来一去的，容易对机器产生磨损，尤其是下屏幕这个地方。总的来说，该保护胶套继承了GBA/SP系主机保护胶套的一贯缺点，可惜了外面那层软布，用来做成个普通的包的，效果倒是会更好。惜机如命的玩家朋友们就不用拿着这个



魏建宁	掌机一个劲的出，钱是一个劲的花，快没钱了！
读者资料	17岁，男，152000，黑龙江省绥化市北林区运管社区南楼2单元501，兴趣：看《PG》、漫画、玩掌机、电脑

彻底扫描



折磨自己的爱机了。



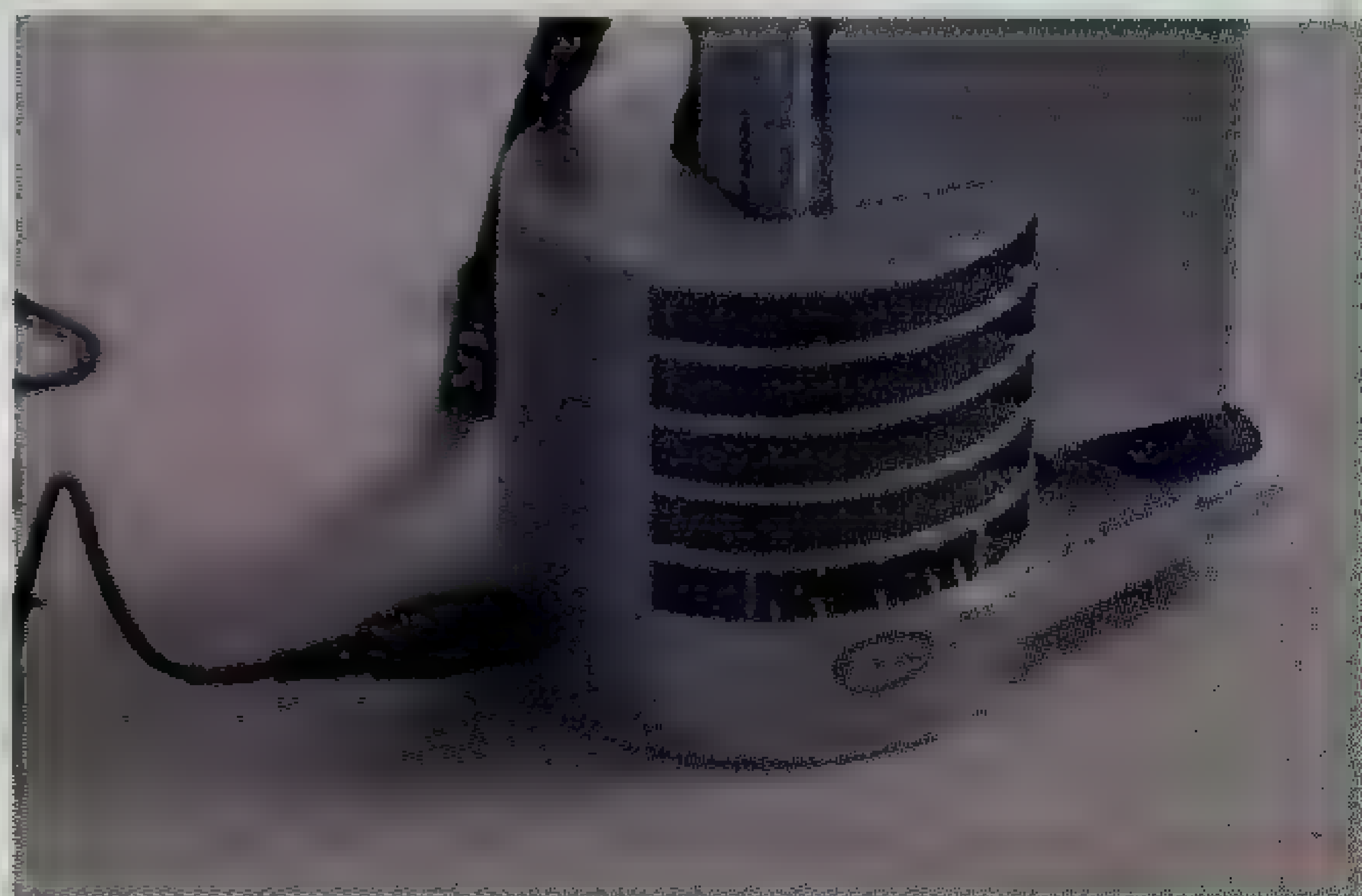


下一个要给大家介绍的，是一款"百宝箱"，说白了就是收藏主机用的一个金属盒子。在SP的时代,笔者就见过类似的东西出现在游戏店的柜台上。这个"百宝箱"做工不错，看上去煞有其事的还真像那么回事。外部的锁扣扣起来很顺手，两侧都有挂袋子用的挂扣,外形整体看起来充满了金属光泽。而打开箱子,里面则是一层黑色的绒布,摸起来很舒服。笔者把机器放入其中，内部空间仍然显得较为宽松，取出来也是很方便的。优点不少，缺点也不是没有。"百宝箱"最适合的还是把主机放在家里或是固定在某地点收藏，不宜于搬来搬去，这点并不符合掌机的便携性特点，而NDS作为掌机其便携性可是最主要的特点之一，尽管会被"百宝箱"保护的很好，但也由此失去了携带的便宜，想必这个可不是掌机玩家愿意看到的吧。所以只想在一个地方玩或是收藏主机的玩家朋友们，这款"百宝箱"才是适合你们的。

笔者还接触了一些NDS的包,个人觉得虽然这些产品或多或少都有一些设计上的不足之处,但是有些瑕疵并不会对周边的使用有太大的影响。在这里，笔者建议玩家们尽量去选择那些软包，内部有绒层的，而且能对NDS包的比较紧，外表做工细致些别太粗糙的就最好了。当然，各人有各人的喜好，硬壳包里也有质量不错的，怎么选择就看玩家自己了。总之一句话：能让自己的爱机得到良好的保护就行。笔者自己可就是个惜机如命、对包包挑三拣四的人。

下面一类要给大家介绍的周边产品，是NDS的座式充电器。这类配件就不再像保护包那样多种多样了。笔者目前见过三种，第一种号称是多功能的NDS座式充电器，其实所谓的多功能，也就是将充电器设计成了立柜的造型，可以多放几盘GBA和NDS的卡带而已。这里要提一下，放置卡带的插槽十分松动，无论GBA还是NDS的都一样。笔者将卡带放进去，后来发现轻轻一碰充电器，卡带就显得不稳定，要掉下来的样子。笔者在拔下主机的时候，卡带干脆就从架子上脱落了。所以与其放在充电器的插槽里，倒不如买几个卡盒保存好了。回归正题，这个充电器的接口在设计上没有出现过紧的毛病，因此在插拔机





马汝佳	考试马上结束了，终于不用在被窝里躲躲藏藏的玩GBA SP。
读者资料	21岁，男，300222，天津市河西区柳林贺福里11-44-602，兴趣：掌机游戏、《火影忍者》漫画





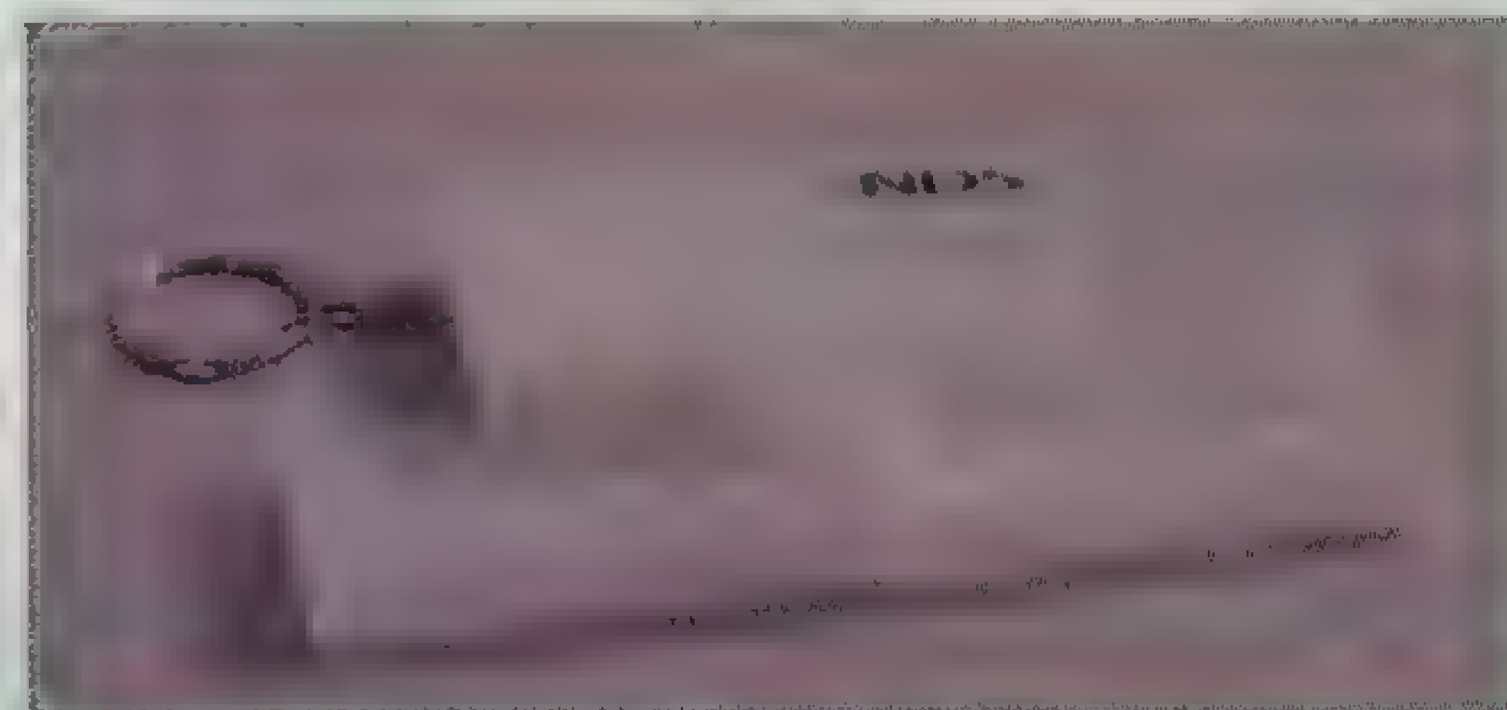
器时就显得十分轻松。背面的接口插电源的松紧也是恰到好处。总之是让你用的很顺手。而另外两款充电器，从安置插拔主机的方式上则是大同小异的。先来说说蓝色的那款充电器。半圆形的外壳里层是硬性的透明塑料，机器放置其中也不会显得过紧。将主机接上充电器时，要先按下外面的黑色按钮，插紧后再松开，这样机器就被由黑色按钮控制的两个伸缩插脚进一步的固定住了，当要取下NDS的时候，只要稍用力按下按钮，机器便会自动弹起，然后取走即可。这个设计上的小细节还是挺服务大众的。同样，另一种白色的充电器也采取了类似的设计方式，只不过相对前一个产品，这款充电器的接口和机器的端口有些接合的不严密，而且安置主机的过程让人觉得有些费力，没有蓝色的那款用起来方便。



充电器这类配件在笔者看来是否购买倒还是无所谓的，但卡盒个人认为还是很重要的。虽



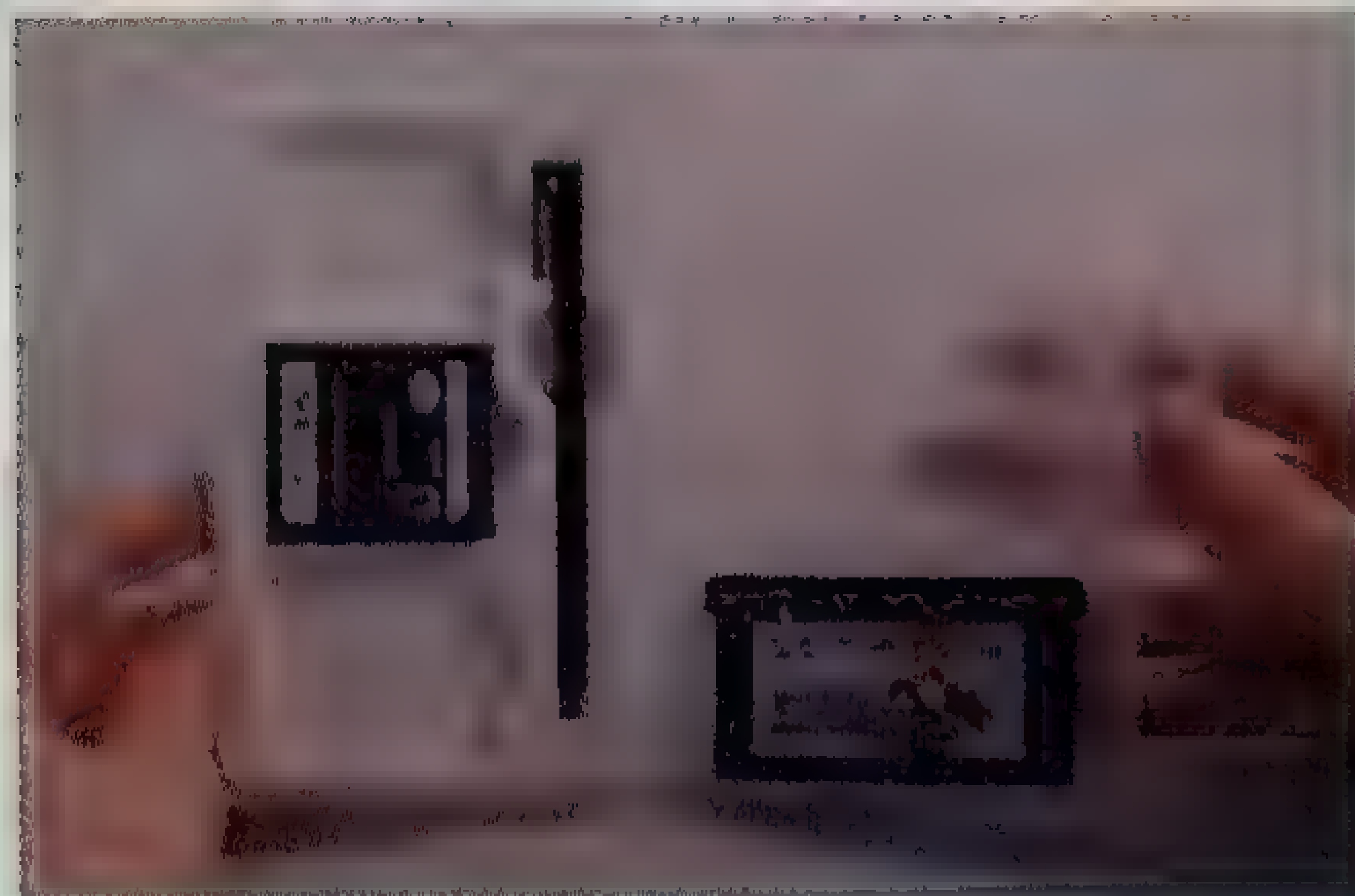
说现在玩家们手头也许只买得起一张卡带，可以一直插在机器里就行了，这样便不会丢。但日后时间长了，有了三盘五盘的，再乱扔可就不好了。毕竟一盘卡带的价格动辄就是三百左右，价格可是不菲啊。笔者首先注意到的是盛放单卡的NDS卡带专用盒。这种卡盒类似于过去的GB单卡卡盒，打开之后，内部有六个插脚用来固定卡带用。放入卡带以后，要是想取出来，打开卡盒，则卡带便会从固定的地方弹出来。本来这种做工劣质的组装卡盒，在尺寸设计上，就犯了和GBA卡盒同样的毛病——与卡带本身的大小有偏差，容易对卡带造成磨损。不过好在弹出式的设计令人觉得方便了一些，倒也让玩家们省了往外死抠卡带的麻烦。



笔者看到的第二张卡盒，是仿造KEYFACTORY制造的打火机形状的卡盒，只不过这个仿造品要长些，能两个两个的并排放下四盘卡带。摸上去卡盒的做工还是不错的，斜开的流线型令整体造型显得颇为时尚，旁边的微微突起便于卡盒的开合。每个卡带的固定槽在尺寸上的设计，于同类的组装产品中算是精确的。此外一次能装下四盘卡带的容量，也够玩家们用上一阵子的了。总之这个卡带盒的实用性还是值得称道的。顺带说明一下，同捆的还有两个GBA卡盒，这种盒子只是套在卡带的数据端口来进行保护，用起来倒是很方便，只可惜有些松动，容易脱落。

市面上还有一种NDS的卡带收藏盒。这种盒子打开之后，左边可以放置3盘NDS卡带，右边则自上到下排列3盘GBA卡带，其中左边还可以放置一根触控笔在里面。放NDS卡带的地方尺寸





设计的要略小于卡带本身的大小，若将卡带放入其中的话，会略微有些卡。卡盒全套同捆两根组装的触控笔。与原装笔相比较起来，组装产品外表整体做工不细。仔细观察了一下笔头这端，原装的略粗，且十分平滑；组装的则细尖，有些毛刺（不过不是很明显）。笔者试了一下组装的，虽然盒原装笔使用起来的效果差不多，但鉴于笔头是要直接接触触摸屏的，为了保护下屏能够更好的长久使用，触控笔当然要选择质量好的。况且原装笔有两枝，即使丢了一枝，还有一枝可以备用，所以没什么特殊情况的话就别去买组装笔来使用。

说到触摸屏,就要来谈谈屏幕保护贴膜了。任NDS的下屏再结实耐用触控笔的质量再好、笔头再光滑，任你NDS的下屏再结实耐用，也顶不住经常这样被划来划去的。而且像《大合奏》类似的游戏中还有要用到手来亲密接触的，谁知道以后还会有什么样的游戏也会出现同样的操作方式呢。所以笔者建议玩家们为了更好的保护下屏，保证它的长久耐用，还是买块贴膜贴上去比较好。最好可以去买原装产品，尽管会贵些,但用起来质量有保证，不会让人觉得恼火。至于组装的嘛……由于在GBA/SP时代，组装贴膜以恶劣的透光性以及大量的残胶等“经典特色”，给玩家们留下了“屏幕杀手”的印象，因此估计众人对NDS的组装贴膜也保持着望而生畏的态度。不过笔者这次手里有一套“东京王子”出产的屏幕保护贴膜，这个产品的质量还是不错的,十分难得。一套两张,里面附送一块屏幕清洁布,说白了就是眼镜布。两张贴膜大小不一,适用于上下双屏。贴过以后,笔者测试了一下透光性,令人满意,就是要把它撕下来的时候挺费劲的,抠了半天也没抠出个边来,就不要说都撕下来了。不过真要贴好了,也没必要弄下来，挺麻烦的。想挑选便宜贴膜的玩家们可以试试这款产品。



最后大致说一下耳机。鉴于NDS改进了耳机的接入方式，设置了直插的耳机接口，遂了玩家们独自享受立体声的心愿，厂商们也推出各式各样的耳机供大家来选择。除了影像里要给大家介绍的伸缩式耳机以外，还有印着NDS LOGO的悬挂式耳机。不过这些产品在笔者看来没什么必要去单买，只要用自己的随身听上的，或是没有的话去买一对很便宜的普通的立体声耳机，也能达到同样的效果。况且NDS本身的喇叭音源效果就不错，比起GBA的不知道强了多少倍，平时不影响别人的话，还是开大点声享受好了，常戴耳机对耳朵的听力也会有影响的。



大略的扫荡了一下NDS的周边配件市场，目前基本上就这么几类产品。建议玩家们在选购的时候自己多斟酌一下，能拆包装的就拿出来试试效果，别花了冤枉钱。好了，笔者在这里也给大家拜个年，祝玩家朋友们新春快乐，开心游戏！

文/NW旅团ransoma　责编/雪人

邓成	游戏固然有趣，但别忘了学业，在巩固学业的前提下，打机别有一番滋味。
读者资料	18岁，男，523000，广东省樟树大园一巷5号，兴趣：打游戏机

自己动手，汉化游戏，无穷乐趣，尽在其中。

乐在汉化中

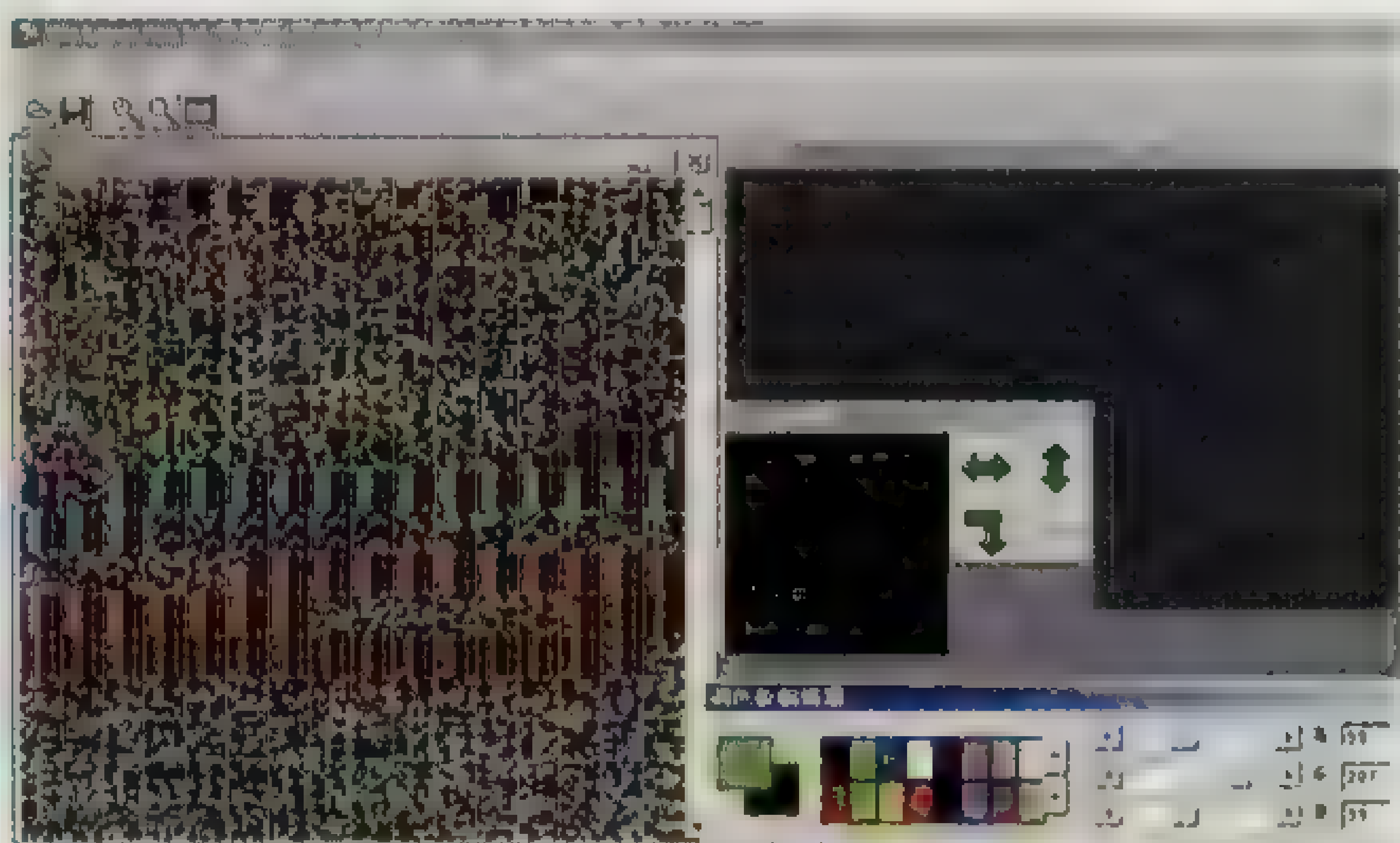


图像汉化基础与TLP软件使用

文/funlove 责编/蕾人

到上一期的"乐在汉化中"为止，终于把文本部分的内容全部讲完了。读者应该已经对文本处理有了初步的认识，而进一步的了解和熟练，则需要多加练习获取经验。在实际操作中一定会碰到许多意想不到的问题，要发挥自己的想象合理地处理。从这期的文章开始，我们就要正式接触图像处理了。相比编码基础的文字，图像往往更加令人头疼。完全用十六进制编辑器来处理已经很不现实了，所以这里推荐的一款软件是著名的Tile Layer Pro，简称TLP，也可以在网上找到TGB工作组的汉化版。

TLP的使用和我们以前介绍的字模查看器很相似，但功能更加全面一些，是汉化美工的首选软件之一。图一是软件的界面，可以看到其分为ROM区、Tile编辑器、调色板编辑器和剪贴板四个部分。在具体讲述图像汉化之前，让我们先弄清楚调色板的概念。



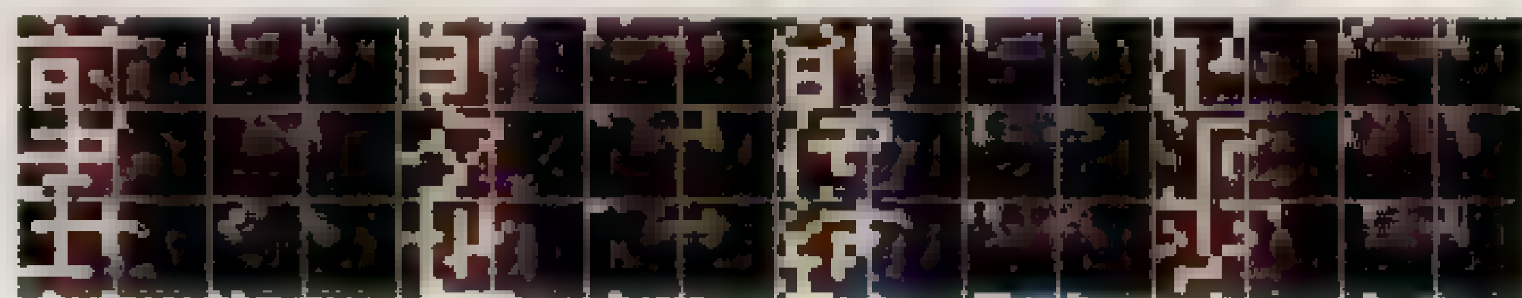
↑图一 TLP软件界面。

在用TLP直接能观察到的ROM中，看到的图像是没有经过压缩的，也就是常说的位图(Bitmap)格式存储。在这种格式下，图形连续存放，若干位数据表示一个像素(Pixel)的信息。根据这里采用的位的数目可以确定图像格式。如果每4位代表一个像素信息，那么最多能表示的颜色数目也就是2的4次方即16种。而这16种颜色分别是什么，就需要调色板的信息了。在图一中，调色板中有16个颜色，说明当前的观察模式是16色。这个模式可以在"查看格式"菜单中更改。

要注意的是，这里的调色板信息并不一定是游戏中真实的调色板，因此在ROM观察到的图像颜色也总是和真实的不一样。如果很介意这个颜色，不妨自己给游戏画面截图，然后手动更改调色板颜色。具体的过程就不详细叙述了，因为在TLP中调色板只是起到查看作用，所以不管怎么改都不会影响ROM本身。

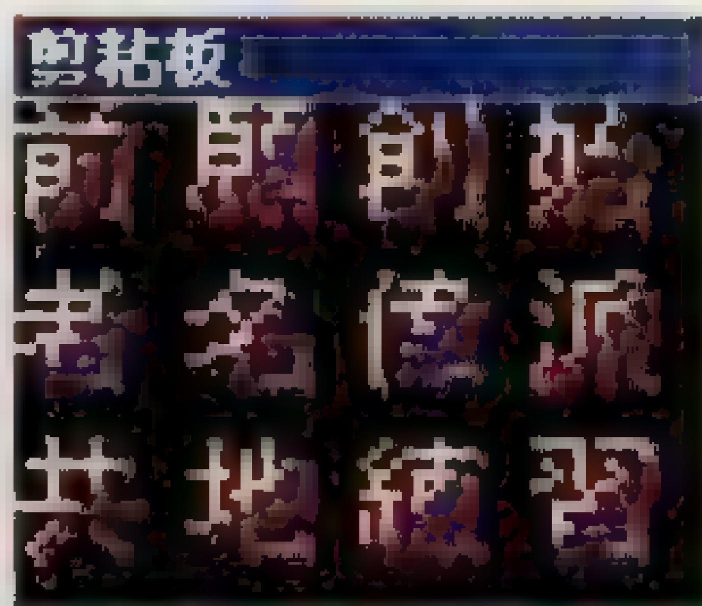
标志GBA显示模式有两种方式，分别采用16色的调色板或256色的调色板。对于256色方式，用TLP无法修改，所以这里只介绍16色模式下的修改，包括字模和未压缩的图片。

首先介绍简单的字模修改。以《幻想传说》为例，在TLP中观察到的字模如图二所示（注意，合理利用"编辑"菜单中的"转到"功能才能得到这样的显示效果，否则会出现一个Tile中含两个汉字的情况）。由于字节储存的顺序与显示顺序不完全一致，导致有错位的状况。这时，合理地利用剪贴板，可以重新组织字模排列顺序（在ROM区中左键为复制，在剪贴板中右键为粘贴）。重新整理的字模如图三所示。



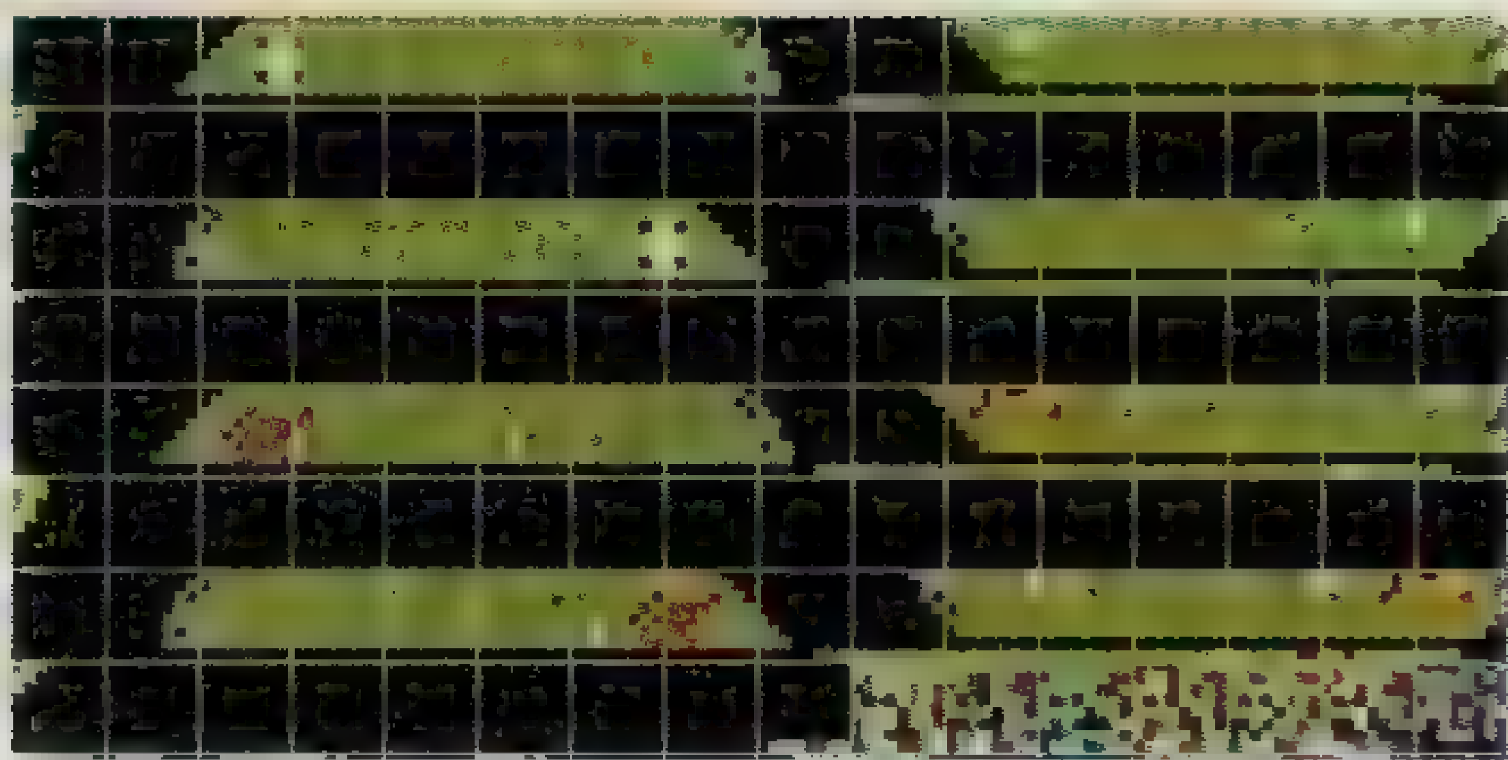
↑图二 在TLP中查看字模。

每选择一个Tile，在"Tile编辑器"中都会出现放大图供编辑。而在"调色板编辑器"中则可以选择画笔颜色、背景颜色，这和一般的画图工具都是相同的，不再仔细叙述。这样就可以手动修改字模了。然而，成批地修改字模可是一个相当庞大的工程，通常的办法是采用程序生成字模，具体的做法将在下期介绍。



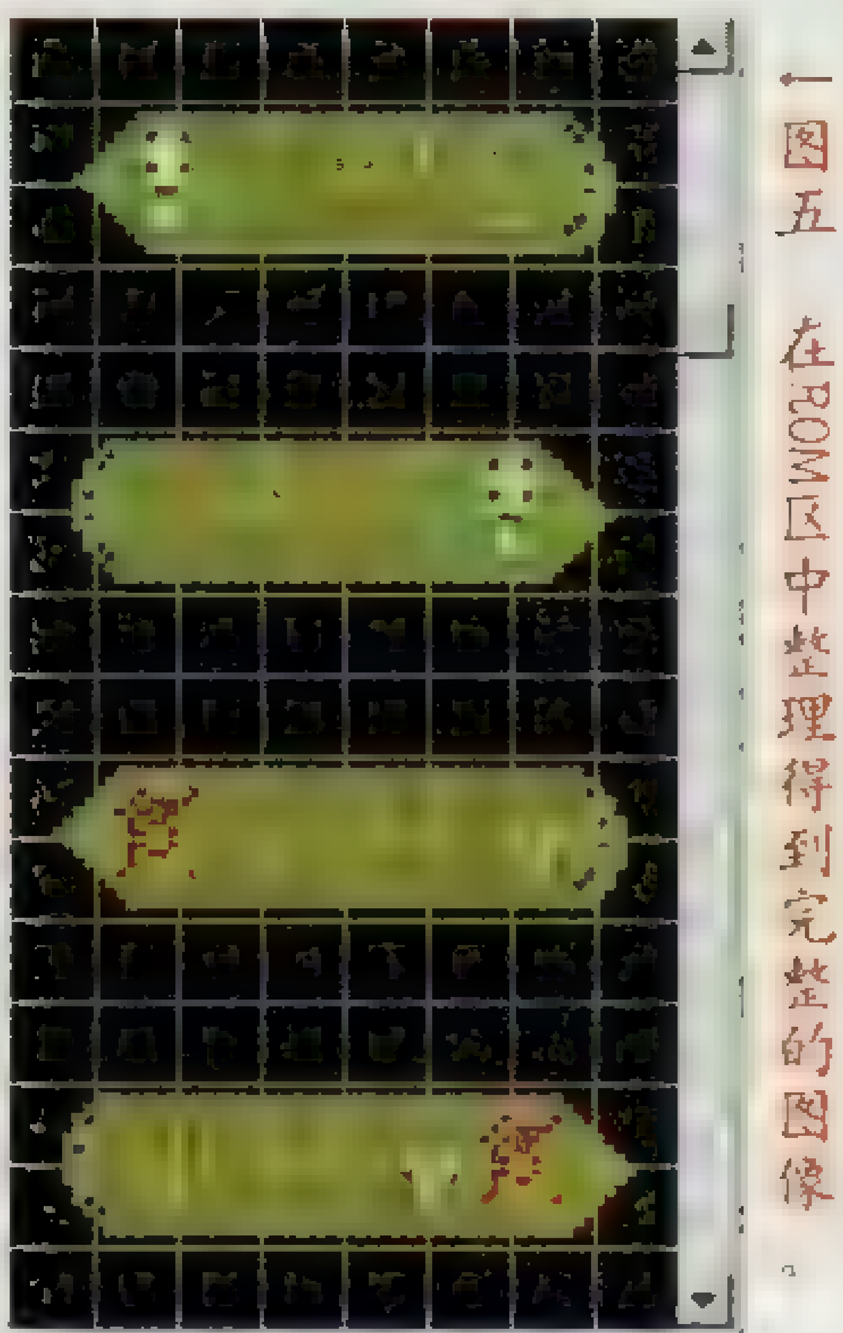
↑图三 在剪贴板中重新整理字模。

而通常的图片修改则会稍微简单一些，因为工作量相对小一些的缘故。如图四所示，是《Advance Wars》中的图片。如果稍微做一点处理，可以得到图五的效果。这里所做的处理，需要改变位移（即"编辑"菜单中的"转到"功能），以及通过拉伸窗口改变横向宽度。具体的操作很简单，试验一下即可明白。



↑图四　在TLP中查看图片。

同样也可以在Tile编辑区对图像进行修改，但和字模编辑一样，一旦图像很多，工作量就会非常大，而且手绘的图像一般也很难看。所以通常我们选择将图片导出到图形文件，再交给美工来完成修改的工作，这样也更符合汉化分工的要求。用鼠标右键可以选择一块区域，然后在"编辑"菜单中选择"导出位图"即可导出。导出的图片通常是256色的。用PhotoShop等绘图工具可以打开文件，如图六。

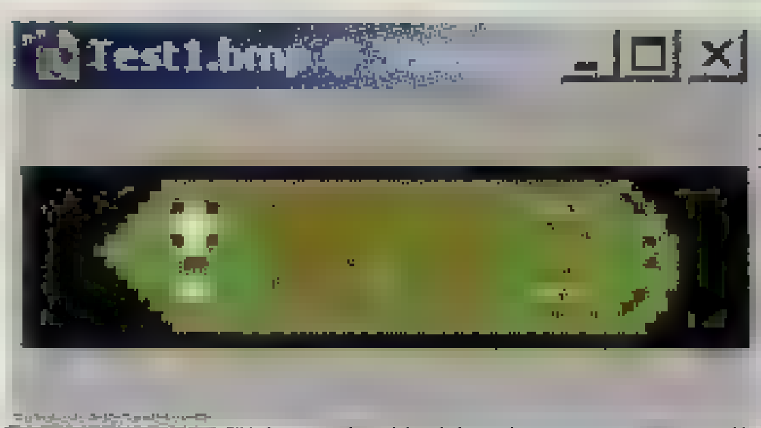


←图五　在ROM区中整理得到完整的图像。

接下来是很重要的编辑过程，目标是替换原有的字为汉字，我替换的结果如图七所示。在这里会碰到一些问题，主要是和调色板有关的。要点是，在PhotoShop的处理过程中，一定不能引入任何原有颜色以外的新颜色。这样，PhotoShop为了使图形光滑而采用的一些技术都不能使用，比如羽化、字体光滑等等。而所有使用的颜色也都要用吸管工具确定。包括某些图片的背景黑色或者字体白色，都要用吸管，因为这一般都不是纯的黑色和白色。至于擦除字和写字的过程，我就不具体叙述了，这都是很简单的PhotoShop操作。要注意的是，为了便于TLP打开，保存的图像最好也是8位色，即256色的。很简单的判断方法是观察修改后的文件和原文件大小是否一样。当然，PhotoShop并不是做图像汉化的唯一选择，而事实上，甚至是Windows自带的画笔工具就能完成大部分图像汉化的任务，而且对调色板的保护比PhotoShop更加安全，对于一般的操作足够了。但进一步的文字图像美化处理，比如添加阴影、轮廓、颜色过渡等等，就必须麻烦强大的PhotoShop了。操作越麻烦，就越容易破坏原有的调色板，所以要特别注意。



↑图六　在PhotoShop中打开导出的图形文件。



↑图七　在PhotoShop中做图像汉化。

这样，用TLP就可以导入刚才修改的图像了(如图八)。导入后观察正常，说明我们的图像修改是没有问题的。如果调色板被破坏，导入TLP的图片就会出问题，如图九就是因为采用了"锐化"的字体而破坏了调色板，以致导入ROM的时候颜色混乱，这种情况是美工一定要避免的。也就是说，汉化的美工具有的自由比一般意义上的美工要小，他们只能用原来调色板里面的颜色，或是16种，或是256种，而不能自己新加入颜色，甚至不能有微小的颜色改动。



↑图八　用TLP导入修改过的图像。



↑图九　调色板被破坏后导入的图像。

很容易对吗？不过在实际汉化中，也许还会碰到许多烦人的问题，其一便是不容易得到完整的图像。如图十，是千岛小组汉化的音乐游戏《人鱼之心》片头截图与ROM中对应的Tile比较。仔细观察比较就会发现，需要对Tile中导出的图形进行一些"裁减"和"拼接"才能得到真正的图像。确实是这样，Tile中的内容被程序读出到内存，然后游戏分片地读取这些内存，按照一定的顺序可以组合成图像，但我们人脑却不能这样组合。因此，美工有时候也要充当"拼图工"的角色，而且这个拼接的过程是精确到像素的，一点错位就会引起最终结果的大漏洞。正是由于这个原因，最终这个游戏汉化发布版中，片头也是没有被汉化的。

好，到这里为止，用TLP进行简单的图形导出汉化就讲完了。这样我们基本上可以说，未经压缩过而在ROM中直接存储的16色图像都可以进行编辑和汉化了，而导出和导入都需要借助强大的工具软件TLP。在下期中，我们将进一步解释GBA中图形的存储格式，以及自己编程写字模。



↑图十　需要进行拼接的例子。

——funlove眼中的汉化名词——

调色板——图像文件的颜色索引。

潭诚	让我们在掌机的海洋里遨游吧，虽然我不会游泳。
读者资料	19岁，男，210037，南京林业大学557信箱，兴趣：你喜欢的有我喜欢的

掌上风暴

文/安娜
责编/雪人

Zodiac抢滩中国



上期杂志我们曾经简单介绍了美国Tapwave公司的PalmOS 游戏PDA——Zodiac即将登陆中国的消息，在这一期我们就来详细了解一下这则消息的独家内幕。Zodiac是一款非常不错的PalmOS PDA，与其他普通PalmOS PDA不同的是，这款机器是一款定位于游戏娱乐、无线网络的数码终端设备。早在2003年12月，这款强大的掌上数码终端便在欧美一些国家正式上市，其后销量节节攀升。到现在为止，它已经成为欧美地区惟一一款可以与GBA、PSP、NDS等主流掌上游戏设备抗衡的非主流游戏设备。目前，国内老牌IT厂商清华同方已获得Zodiac的中国区代理权，国字号Zodiac即将发售！

首先，我们先来了解一下Zodiac的硬件配置：Zodiac采用了一个摩托罗拉ARM9 200MHz处理器和PalmOS 5.2改良版本操作系统，屏幕选用了3.8英寸的TFT液晶。与其他普通PalmOS PDA相比，Zodiac最突出的特点就是它配置了一块独立显存高达8MB的ATI移动设备显卡，这块显卡除了能够提升游戏质量外，还可以提升Zodiac的视频播放能力，应对MPEG1、MPEG4、QuickTime、AVI、DIVX等格式的高质量视频文件易如反掌，而且ATI公司还专门为这块显卡提供了专用的游戏引擎——X-Forge 3D Game，各游戏厂商利用这套引擎开发游戏会更加方便、快捷、高效。此外，Zodiac机型设计也非常人性化，提供了两种配置供用户选择，一种是内存32MB的型号，一种是内存128MB的型号。根据清华同方官方网站的消息，国内引进的中国版Zodiac机身很可能会追加内置摄像头，这可是连欧美版都没有配置的独门暗器啊！

虽然Zodiac在欧美获得巨大的成功，但Zodiac的生产商——美国tapwave公司并没有停止他们制霸全球的野望，于是中国成为它的最大的扩张目标。拥有13亿人口的中国无疑是全球潜力最大的一块风水宝地，尽管任天堂和索尼的对华游戏机业务都在中国吃了败仗，但tapwave并没有停止他们的步伐，终于在2004年年中tapwave公司找到了可以依托终身的如意郎君——国内老牌IT厂商清华同方，经过协商后，双方敲定由清华同方全权代理Zodiac的在华业务，联合销售zodiac。2004年11月，zodiac的广告首先出现在清华同方的移动主页无线可乐8（http://home.kele8.com），正式确定了zodiac在华销售业务即将展开。

“抛开那些笨重的家伙吧！带上你的Zodiac上路。3G时代的来临，除了可以随时随地的MSN，WEB，MAIL……您还需要我们为您打点欢乐的行囊和PLMM视频的时候玩玩泡泡龙又或是和帅GG打打桌球？”



从以上这段清华同方专门为zodiac所撰写的广告词中我们不难发现，清华同方充分吸取了国内多家PDA厂商的失败教训，充分认识到单纯的高端商务数字助理型PDA在中国只是小众需求。想要做大Zodiac，必须走娱乐加无线互联的路线，君不见，如今单纯的PDA几近绝种，取而代之的是越来越多具有电话功能的智能手机型PDA，于是清华同方为Zodiac扯起了游戏＋网络＋网游的大旗。未来中国版Zodiac肯定不会和PSP、NDS去死磕单机游戏，无线互联网、网络游戏、网络视频聊天、音视频播放才是Zodiac眼中的王道。

早在2004年春天，笔者就有幸体验过一把Zodiac，当时感觉

司震	希望这个市场更规范，让玩家购物更省心，让我们身边的游戏环境越来越好。
读者资料	19岁，男，450003，河南郑州金水区纬四路27号纬四路小学，兴趣：游戏、电影、音乐、运动

这款机器的整体性能非常不错，试装了几款以前普通PalmOS主机用的软件和游戏，完全没有兼容问题，要知道基于PalmOS的软件数量数以万计，国内网络上提供下载的D版也不计其数，买回Zodiac主机，基本就不用再为它的软件付钱了，相信这点对国人来说才是心头最爱……Zodiac的屏幕与普通PalmOS主机一样可根据用户需要自由旋转，可以横向显示也可纵向显示，我们可以针对不同游戏类型调整相应的屏幕显示方式。Zodiac方向摇杆为八向摇杆，除了可以更好的操纵游戏玩，这个摇杆还能让你快速方便的调用程序，我们可以将每个方向都自定义一个对应的程序，将摇杆调节到对应的方向，就会弹出你定义的程序。最令人兴奋的是Zodiac的机身底部配置了两组SD/MMC插槽，一块卡装游戏，另一块卡可以装软件或多媒体文件，这样做文件不容易搞混，便于查找。作为一款专门为游戏而开发的设备，相信很多朋友比较关心Zodiac的电池续航时间，Zodiac内置了一块1540mAh的锂电，容量可谓超大。将它的背光开至最大，玩游戏6小时左右，看电影5个多小时。不过这组数据是在没有开蓝牙的情况下测得，如果打开蓝牙功能可能会适量缩短续航时间。除此之外，Zodiac机器内置的游戏震动器也是电池续航的一大杀手，有些游戏会有震动效果，如果你玩的是赛车等震动效果强烈的游戏的话，那这块电池也就能坚持4小时左右。除此之外，Zodiac还是目前PalmOS机型中惟一一款有望升级PalmOS即将推出的最新6.0系统的机型。



接下来，我们为大家介绍的是Zodiac最震撼人心的功能：模拟器功能。Zodiac除了能兼容所有基于PalmOS系统下开发的软件、游戏外，它还可以模拟其他机种的游戏。当年红极一时的fc/gb/ngp/ws/tg16/md/sfc游戏都可以用Zodiac模拟，而且全部足帧模拟，模拟效果丝毫不比PC差。不过想要实现这个功能，你首先要安装一个名为LJZ的模拟器，这个软件可以在这个网址免费下载：http://yoyofr.fr.st，除了这个模拟器外，Mamece也推出了Zodiac版，另外morphgear（一款很强的GBA模拟器）和fpse（掌上版PS模拟器）的Zodiac版也在秘密开发中！

题外话：本来清华同方公关部的MM 2004年12月底便提前通知笔者，清华同方将会在2005年1月初举办一个Zodiac新春试玩活动，届时将邀请部分媒体的编辑体验Zodiac。可后来由于种种原因机器春节前无法到位，这个活动被迫取消，改在春节后另行举办。故此，目前还无法确定中国版Zodiac的正式上市时间，不过如无意外的话，应该会在2005年春天发售。个人推测这款主机正式上市后的价格将会在3000元—4000元之间……价格不菲啊。不过花3000大洋能把这个支持手写，能看图，听音乐，上网，看多种格式的视频，玩游戏，拍照，看电子书，运行各类应用软件的掌上终端抱回家，也算得上功德圆满。



诺基亚：“我们不会退缩”！

1月21日，针对近日网络上流传的诺基亚将要放弃N-Gage游戏手机的传闻，诺基亚发言人否认了将要放弃N-Gage的说法，并且保证说，基亚仍将完全致力于这种手机的开发，不会关闭N-Gage的生产。诺基亚官方发言人表示，虽然N-Gage不会停产，但负责N-Gage开发部门的研发开支将会逐渐削减。这主要是因为至2004年9月，N-Gage仅销售了100万部，远远低于诺基亚设定的目标。虽然诺基亚去年5月又发布了N-Gage QD，提高了性能，但是，目前诺基亚公司仍下不定决心是否投入大量资金进行推广。不过诺基亚发言人表示：“虽然会逐步缩减N-Gage项目的开发费用，但诺基亚已经为N-Gage投入了大量资金，我们现在还不准备退市”。



费晓楠	玩游戏要坚持适度原则。
读者资料	17岁，男，213000，江苏常州外国语学校高二4，兴趣：玩游戏

本期PDA游戏 TOP5

Solterra

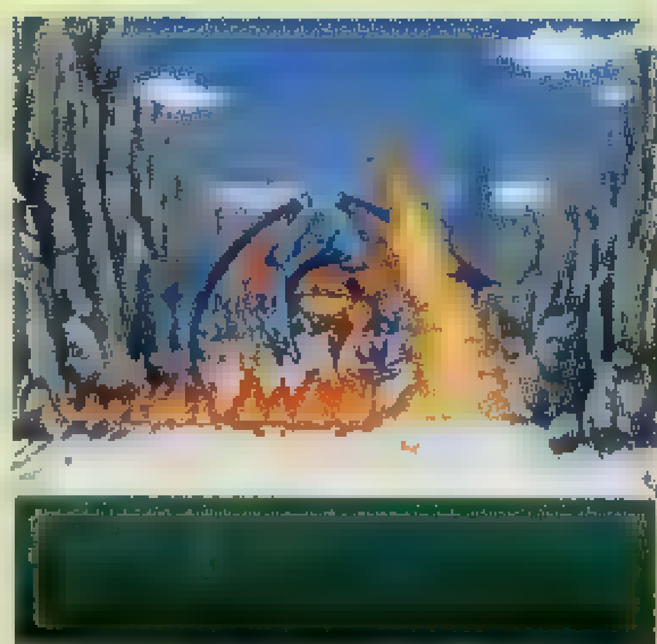
游戏类型：STG　　上市日期：2004年1月
官方网站：http://www.blacksmithstudios.com
适用机型：PocketPC

一款非常出色的PocketPC全3D射击游戏，支持640×480像素分辨率，支持最新的INTEL 2700G PocketPC显卡，可以说Solterra将目前PocketPC机能所能达到的水平表现得淋漓尽致。这款游戏画面和音效都堪称一流，游戏画面贴图与建模都十分精致，各种机体设计也比较新奇。每关的关底还会发生主角与BOSS的单挑战斗，临场感十足。游戏共设14关，每一关的难度都不容小视。



Kyle's Quest 3

游戏类型：RPG　　上市日期：2005年1月
官方网站：http://www.crimsonfire.com
适用机型：PocketPC；PalmOS



Kyle's Quest是一款非常出色的PDA RPG系列游戏，在PDA界小有名气。这款游戏是个类似勇者斗恶龙的RRG游戏，它最大的优点就是玩家自己可以下载免费的关卡编辑程序，创作完全属于自己的游戏关卡。Kyle's Quest 3讲述的是Kyle千里寻宝的故事，多年来Kyle和他的族人一直守护着一颗宝珠，他们族人世世代代都将这颗珠子视为圣物，保佑子孙不受邪恶势力侵犯。直到某天这宝珠突然被一个族内的叛徒偷走，为了找回宝珠，Kyle再次开始了冒险。

Kung-Fu Fighting

游戏类型：FTG　　上市日期：2005年1月
官方网站：http://www.aimproductions.be
适用机型：PocketPC；Smartphone



一款来自知名移动设备游戏商AIM公司的中国功夫对战游戏，全3D背景，真人影像捕捉技术，最让人兴奋的是游戏者不但可以“肉搏”而且还可以使用各种武器，再加上每个角色都有不同的必杀技，看来我们又要“杀生”了。美中不足的是它的故事情节比较俗：某日，男主角的女友被邪恶组织绑架，为了正义为了女友，男主角走上了复仇之路……这世界不幸的人还真多。此外，这款游戏即将推出Smartphone手机版本，喜欢它的朋友不要错过哦。

Whomp A Boss

游戏类型：TAB　　上市日期：2005年1月
官方网站：http://www.swordspirit.com
适用机型：PocketPC

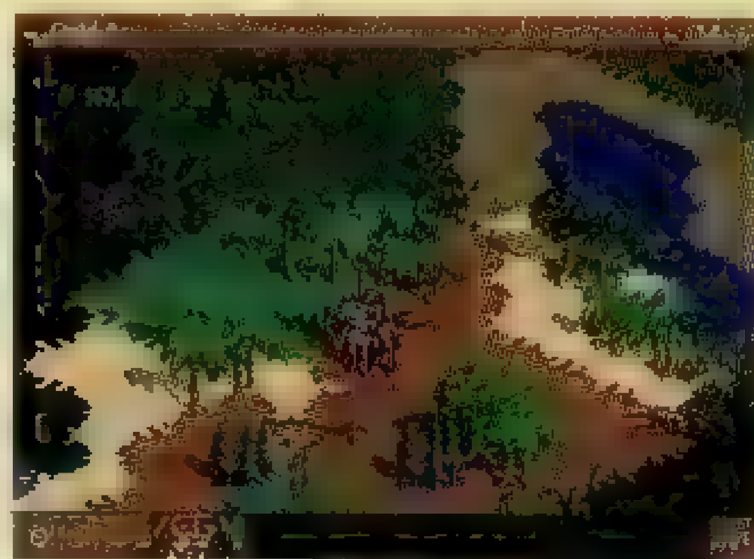


Whomp A Boss（扁老板），这个名字有够“血腥”，在这款游戏中我们将扮演一位饱受失业压力困扰的小职员，稍不留神你就会得到一张写着：“You're fired！”（你被解雇了！）的便条，多么可怕的人生啊！游戏规则十分简单，如果你以前玩过“打地鼠”类游戏，那你对这个游戏将会很快上手，这个游戏就是一个变种的“打地鼠”，只不过那些“地洞”变成了“格子间”。OK！瞄准你的主要敌人——造型酷似萨达姆大叔的BOSS，出击！

Pocket Heroes

游戏类型：SLG　　上市日期：2005年7月
官方网站：http://www.astraware.com
适用机型：Pocket PC

我想喜欢PC游戏的朋友们都不会对《魔法门之英雄无敌》感到陌生吧！现在这款经典PC游戏在Pocket PC上秘密复活喽，它出自一个英雄无敌的超级粉丝组成的开发团队，早在5个月之前他们便开始了Pocket Heroes的编写，目前仍在秘密开发中，预计2005年7月份上市。目前；开发成员表示，游戏的主要部分已基本完成，现在正在进行地图的编写与游戏的初步测试。另外，他们表示这款游戏开发完成后，将会作为一款免费游戏上市，到时所有的英雄迷们都可以在自己的Pocket PC上感受一把这款经典作品。不过比较遗憾的是目前这款游戏还没有放出试玩Demo，仅放出了几张截屏图和一些开发画面，在今年7月前我们仍需苦苦的等……



许勃	以前我捧着GBA可怜那些还在玩“砖头”的人，现在该轮到捧着PSP和NDS的人来笑话我了。
读者资料	312000，浙江绍兴第一中学高三13班

本期手机游戏 TOP5

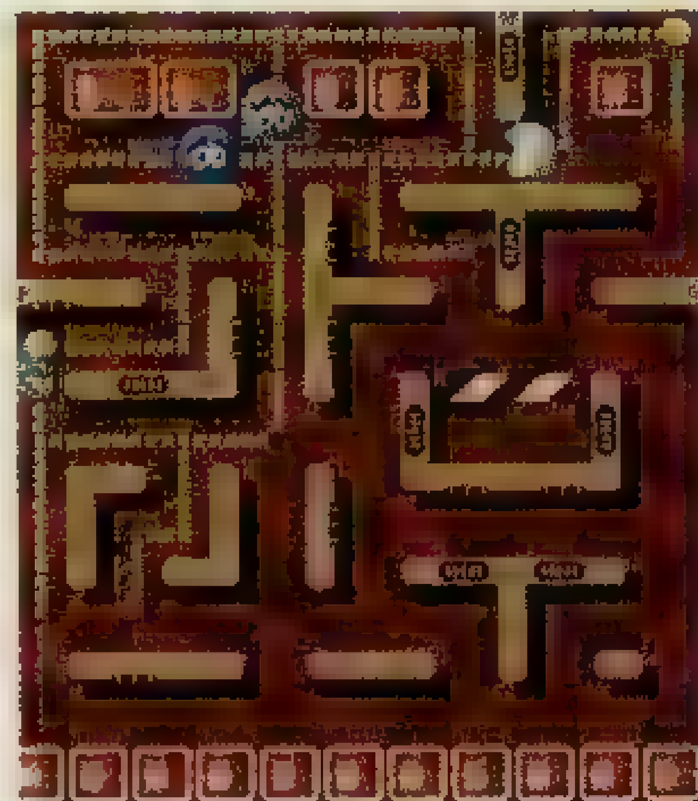
MabaxGames

游戏类型：ACT　　市日期：2005年1月

官方网站：http://www.handango.com

适用机型：诺基亚S60

虽然它很弱智，虽然它很简单，但它仍是到目前为止笔者一直都很怀念的一款游戏，它就是《大嘴吃豆》。这款经过全新包装后的《大嘴吃豆》画面和音效都要比以前的原始版强悍数倍，我们的主角——PACMAN也变得更帅了，颇有些3D味道，敌方角色也设计得更可爱了，与史莱姆有得一拼。这款游戏共有20关，难度适中，而且通关后还会有非常搞笑的通关画面哦。



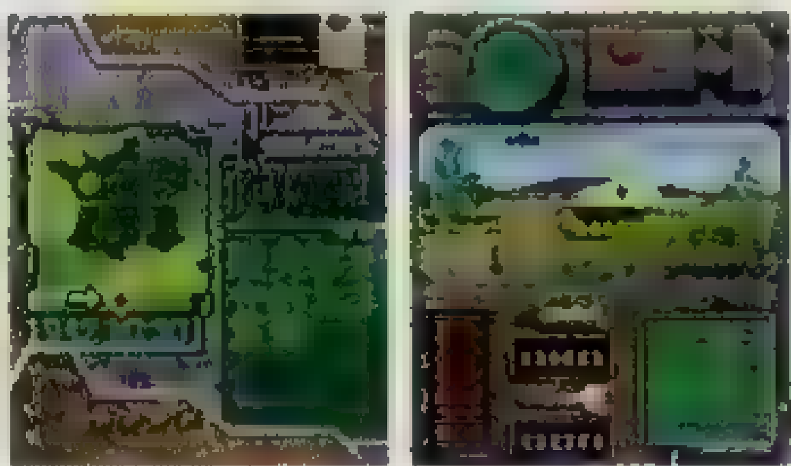
巴顿的铁拳

游戏类型：FPS　　上市日期：2004年1月

官方网站：www.sinovoice.com.cn

适用机型：JAVA

《巴顿的铁拳》是一款二战题材第一人称射击游戏。玩家在游戏中所扮演的是巴顿将军统率的第七集团军下辖第2装甲师中的一名坦克车长，驾驶M4A3坦克南征北战。玩家将会在游戏中参加三场战役：北非阿拉曼、法国诺曼底、比利时巴斯通，每场战役两场战斗，共6次战斗。这款游戏中将会再现多款二战时的经典战车：凶狠的黑豹坦克、奇快无比的猎豹坦克、横行霸道的亨克219轰炸机、机动灵敏的251装甲车、大无畏的火箭弹兵……兵器发烧友们绝对不容错过。



合金弹头2

游戏类型：ACT　　上市日期：2005年1月

官方网站：www.m-dream.com.cn

适用机型：JAVA



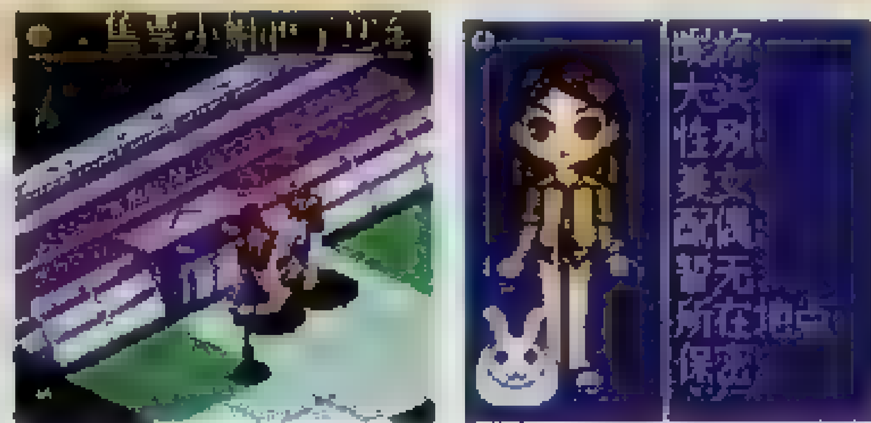
《合金弹头》自去年10月在中国移动的百宝箱上线至今,连续数月雄居热门下载排行榜之首,其火爆程度丝毫不比它的街机版逊色。新年伊始,这款大作又推出了后续版本《合金弹头2》。《合金弹头2》与先前那款《合金弹头》相比，最大不同之处是它精美的画面及无与伦比的视觉冲击力都有明显的飞跃，原来的《合金弹头》是专门为诺基亚S40设计的，画面小且比较简单，现在这款《合金弹头2》的支持平台改为S60，不但画面更大更有魄力，而且敌方角色也更加丰富有趣，每关都会出现形象夸张的BOSS。

亲邻蜜友

游戏类型：SLG　　上市日期：2005年2月

官方网站：www.peuo.com

适用机型：JAVA



自去年底开始封闭测试的《亲邻蜜友》刚一发布便受到了广大玩家的热情关注,申请内测帐号的风潮更是一浪高过一浪,目前这款游戏的开发商正式宣布《亲邻蜜友》将于2月1日正式上市。《亲邻蜜友》是一款类似模拟人生的模拟游戏,在游戏中玩家将扮演这个虚拟世界中的普通一人,为寻找自己的另一半而不懈奋斗,玩家可以在职业介绍所辛苦工作赚钱；也可以在工作之余去商场疯狂血拼；更可以坐上特快列车前往其他城市寻觅异地情缘。如果你对这款游戏感兴趣，那可以到:http://www.peuo.com/downloads/AVI/qlmy.rar下载它的演示DEMO。

逐鹿天下

游戏类型：SLG　　上市日期：2004年1月

官方网站：http://www.netvillage.cn

适用机型：JAVA



《逐鹿天下》是一款即时战略JAVA游戏。游戏背景故事气势宏大，画面精美，游戏发生在公元前210年，秦始皇离奇暴毙于东巡途中，幼子胡亥继位之后，横征暴敛，肆意妄为。终于，在百万秦军铁蹄践踏之下的百姓们愤怒了,他们揭竿而起……我们在游戏中扮演汉朝开国皇帝刘邦，为推翻秦二世而奋斗终生！感觉这款游戏与三国系列大同小异，玩惯这类题材游戏的玩家可以轻松上手。



Terrors

机种：WS	厂商:Bandai	发售日:1999年
类型：AVG	容量：32M	经典度:★★★☆☆

一句话评语：在出色的音源和多阶灰度点阵图像的作用下，六个都市奇谈得到了令人难忘的渲染。

1999年,B社以“スワン,大地に立ち!”的气概加入掌机市场，随之而来的就是一大批B社的原创佳作。本作就是那次新作强袭浪潮中涌现的名作之一……当然，最重要的还是2980日元的售价和随本体附送的耳机制转，原因后文有述。

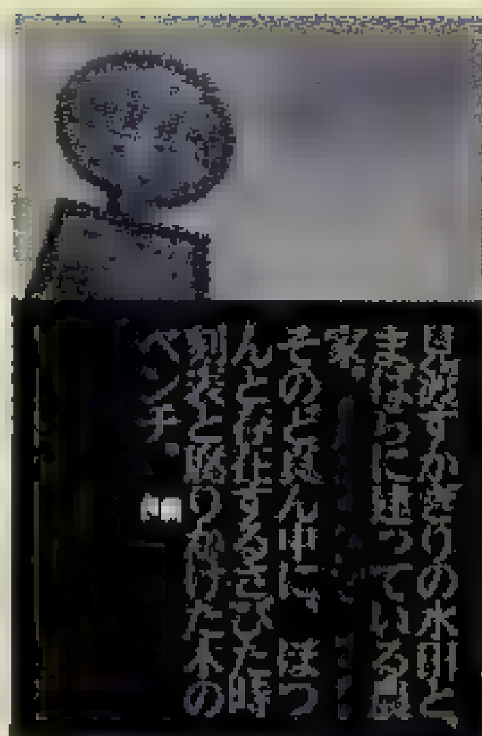
说起来，在中村的X切草出现后诸如此类的“音响小说”作品层出不穷。在经历了一个相对简短的发展过程后，其格式基本定型为目前J－win上常见的那类图文交混式类型，本作应亦属此列。作为掌机作品，本作强化了这点特性。这倒不是说加上“可以随时记忆”或者其他在N社掌机上常见的名堂就是符合这一特点，而是本作的诸剧本流程相对简短,一般一个流程约10～20分钟，这个时间与在电车上信手翻完一本“文库本”恐怖小说的用时基本相当。况且WS机比起一本口袋书还是要小很多的，相信对应了自动记忆机能的本作能给很多在同勤道中相当无聊的年轻人一点乐子。

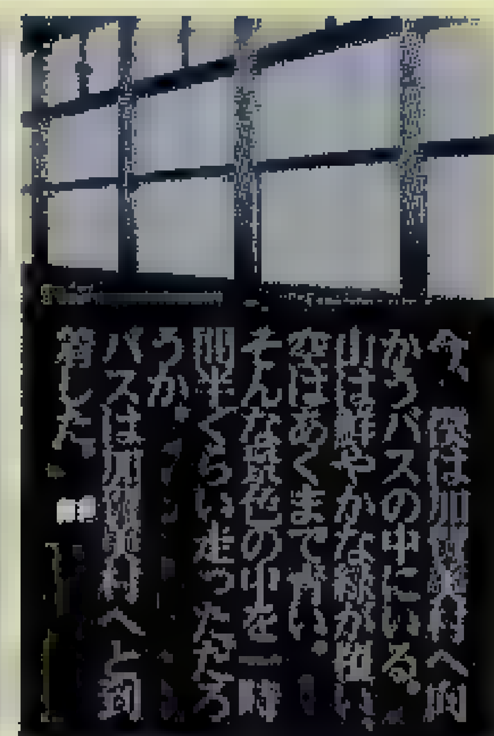




WS不仅有着比文库本小很多的体积，也有着文库本小说绝对不能给出的效果。诸位请把耳机制转和立体声耳机装到您的WS上……现在您估计已经听到了在类似破旧旅馆中的效果音了吧，然后是巴士的车厢喧扰声，无知行人的脚步声，以及“吱～嘎”推开怨灵旅馆大门的悠长喑哑之声……如果您有足够的耐性打完全部六个剧本，还可以听到随Staff播放的一首人声演唱的歌曲（其中各乐器的声音居然还可以分辨）。虽然自《狂热节拍 For WS》出现以来，WS的音源效果之强大已经为世人所知。但在本作中WS内置PCM音源效果音不输CD－ROM音源的表现还是令很多玩家为之一振。尽管其真实感还有待强化之处，但考虑到容量问题，这点缺陷大可忽略不记。和同时期很多掌机游戏作品类似，本作也有真人发声的配音，几位偶像演员：大森铃子，佐佐木圆香等参与了录音。不过对于这几位偶像的表演持批评意见的人也不在少数。问题的焦点主要集中在配音的全无表情，破坏了故事的气氛。

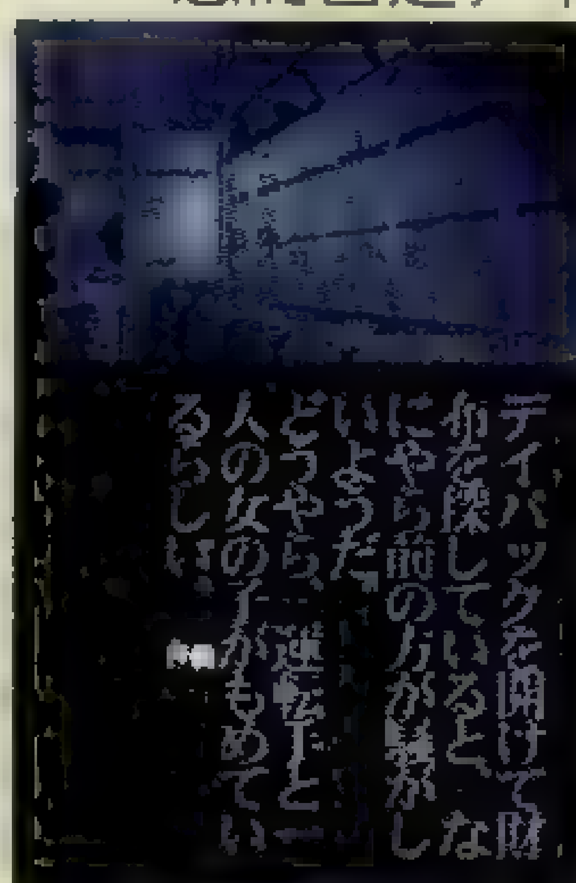
提到故事，我想所有音响小说爱好者都不应该回避这个，一部AVG游戏的性质基本上就全在这上面了。早期AVG游戏由于开发费用有限导致一个流程就是在某一基础上的一条线。这种不得已的制作方式因其节省的特点在后来大受欢迎，我们称其为“闭合式”的游戏（与之相对的开放式游戏可对照恐怖惊魂夜系列）。本作的六部短篇从剧情来分析，它们与远祖实在区别不大：主线一条牵涉至若干转折点（一般是后半段），选择稍有不同即为另一个结局。不过对一部容量仅为32Mb的文字AVG来说，流程拉的过长委实不妙：这使得本作六剧本的可收集结局数达到了创纪录的44个。这许多结局说明了一个现实：选择过程中心念稍一变，便又是一个结局了，这样使人在攻略中多少有点头疼。好在本作的另一个被官方称作“恐怖点”的设定使人茅塞顿开。这个设定的大意是说在决定结局变化的关头时主人公会因剧情的恐怖程度而做出不同举动，如果恐怖点累计过高主人公甚至会做出与玩家选择相反的举动。这点设定看似是增强了游戏自由度，实际上是限制了游戏的路线和可选择流程：如果玩家选择了一条非脚本设定路线，系统自然会以“恐怖点”为由把游戏拉回固定流程去，真是狡猾的设定啊！





好在游戏的六个剧本还是诚意十足的。且不消说怨灵旅馆中最后那一点铃子真身被看破的诡吊(说起来在玩通了之后还真想把她丢在那里）；就是玩出辰贵发现自己的真实身份也是人偶的那个细节就差不多够让人满手发汗了。至于其他的故事（“可爱的朋友”，“母亲的桌子”和“小小鬼屋”），诸位可以愉快地发现，这几段流程的分支点都在序盘一带，这意味着我们可以在收集结局和结局副产品（比如特别图片等）上多花点功夫了。本作总共有108张CG图。但令人奇怪的是其中不少是泳装照(游戏中本没有这个剧情的）……

总而言之，本作告诉了我们一个优秀的音响小说模式该是什么样子。在这个系统下我们还可以见到一年后的《午夜凶铃·无穷无尽》。本作的续作在2000年年末仓促推出，结果可想而知。也许制作人应该好好玩玩本作：一招不慎，必全流程不见Good Ending。



文/LinkTON 责编/小侃

纪跃森	吾本菜鸟，苟活性命于GBA，不求闻达于PSP，死命追求于任天堂NDS……
读者资料	20岁，男，515535，广东揭东县玉湖镇玉联村戏院边二巷4号，兴趣：上网、玩掌机、看电影，QQ：214413671



R-TYPE DX

机种：GBC　厂商:IREM　发售日:2000年
类型:STG　容量：8M　经典度:★★★☆☆

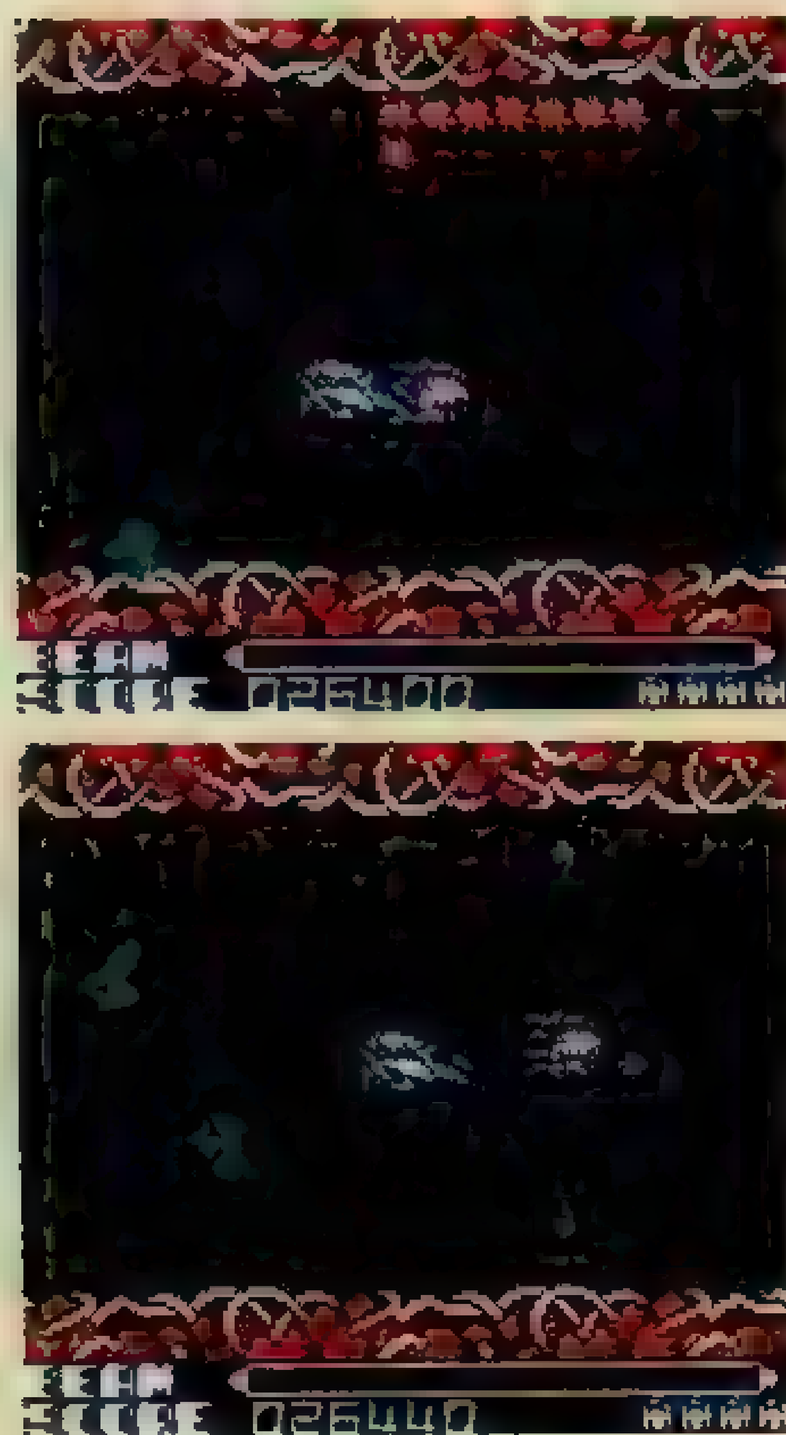
一句话评语：R-TYPE合集类游戏作品，该合集是名副其实的收藏品。

R-TYPE系列是IREM公司有名的STG游戏。还记得FC时代顶顶大名的沙罗曼蛇吗？诡异的世界观和恐怖的异形BOSS，在当时都给玩家们留下了深刻的印象。而IREM公司作品R-TYPE更是用异形BOSS和超高的难度留住了许多玩家的心。



在早期的GB上IREM公司推出了R-TYPE的初代作品，游戏是根据街机版本移植而来，这款游戏所特殊的地方就是游戏中的“分支武器”。在关卡中玩家的武器能力并不是“分段”提升，而是靠游戏中的“分支武器”。关卡中玩家们消灭某些敌人后就会出现“分支武器”，当R-TYPE接近它之后，它就会与R-TYPE合体，合体的部位分为前后两处。合体后这两个部位就可以抵挡一切攻击（激光武器除外），合体后的R-TYPE才可以使用敌人所留下来的特殊武器，在必要的时候玩家还可以按B键将分支武器放出去攻击。此外R-TYPE的初始能力就是可以蓄力的激光枪。

就在各大游戏厂商都在推出自己游戏合集的时候，IREM公司为了迎合这个局势，便将GB上的两款作品R-TYPE1与2以彩色版本的形式推出了合集版，并且为它取了一个非常特殊的名字R-TYPE DX。这款游戏可以算上是GB上R-TYPE系列的一个收藏性作品。这款作品中不但收集了R-TYPE两作的彩色版本，而且还重新制作了一个R-TYPE DX版本，收集彩色版本的同时IREM公司还将以前的黑白本收录在内。这可真是名副其实的收藏版本啊！



插上卡带进入游戏就是各个版本的选择菜单，按顺序分别是R-TYPE DX、R-TYPE（GBC）、R-TYPE2（GBC）、R-TYPE和R-TYPE2。下面我就简单的介绍一下各个版本的区别，就当是和大家一起回忆一下GBR-TYPE的历史。

R-TYPE是系列最初作品，游戏根据87年的街机版移植而来，GB和街机版一样共分为6个关卡。游戏给人印象最深的就是第一局关底的异形BOSS（因为游戏的难度很高，所以当时很多玩家最远只能活到第一关的关底），游戏中共有3种不同的武器，分别是折射激光，能量炮和上下行走弹。游戏的最终BOSS的难度极为变态而且形态竟然是2个还未出生的婴儿！游戏的彩色版本只是在游戏的色彩上作出了改变。

R-TYPE2同样是移植自街机版，游戏相比一代多出了2种附加武器。巧合的是其中一种武器竟然和宇宙巡航机中的经典武器“儿子”相像，不过R-TYPE中的“儿子”的近距离破坏力可是很强的。游戏的关卡为5关，游戏在背景和音乐上强化不少。比较让人印象深刻的就是第二关的水上关卡与第五关的丛林关卡。当R-TYPE进入水下后，机体就会根据水的浮力而变得移动困难，从而提升难度。当R-TYPE行驶到瀑布那里的话还会让瀑布给冲下水。而第五关的丛林关卡则是游戏中的最后一关，虽然游戏场景在黑白画面下看起来并不起眼，但是如果玩家玩的是彩色版R-TYPE2的话。那么这关将是整部作品中最漂亮的游戏场景。



R-TYPE DX是两作的结合版。所谓结合版就是说DX版将R-TYPE1和2融合在一起，进入游戏后玩家就会顺序通过1代和2代。将DX模式全破后就会开启一个特别模式。模式的名字就是DE SOUZA，在这个模式中玩家们可以自由地在屏幕上涂鸦，涂鸦后按开始就可以欣赏美丽的星空变幻了……

特殊的武器设定，设计怪异的异形BOSS，超高的游戏难度。这一切构成了IREM公司经典STG名作R-TYPE。

文/BLUE KYO 责编/小砚

陈亨	第一次写回函卡，不知怎么觉得有点像第一次和女朋友接吻的感觉，有点怕怕滴，心还乱跳滴，脸还红红滴。
读者资料	17岁，男，22430，江苏盐城射阳县第二中学高二4班，兴趣：喜欢自己有个性的名字、酷爱动漫、游戏、还喜欢英语、日语



索尼克弹珠台

机种：GG	厂商:SEGA	发售日:1994年
类型：ETC	容量：1MB	经典度:★★☆☆☆

一句话评语：与众不同的弹珠台索尼克，游戏巧妙地将ACT要素结合到弹珠的世界当中。

·索尼克这个游戏是SEGA公司的招牌作品，而刺猬索尼克本身则是SEGA公司的人气偶像。91年《索尼克1》在MD上发售后就获得了极大的好评。独特的速度感，以及个性的人物设计，在当时几乎成为能与马里奥齐名的大人气游戏。

经历了多代的横版ACT游戏后，索尼克终于改变了自己的形象摇身登上弹珠的世界，老任家的马里奥登上弹珠世界的时候是让特殊工具给压制的，可是SEGA的索尼克下＋B直接就可以变成一个球，可真是天生的弹珠材料啊！（嘿嘿！银河战士萨姆斯有可变成球的能力，不知道什么时候会出一个银河战士弹珠台。岩田：加入考虑范畴之内！雪人：我汗一个先！）

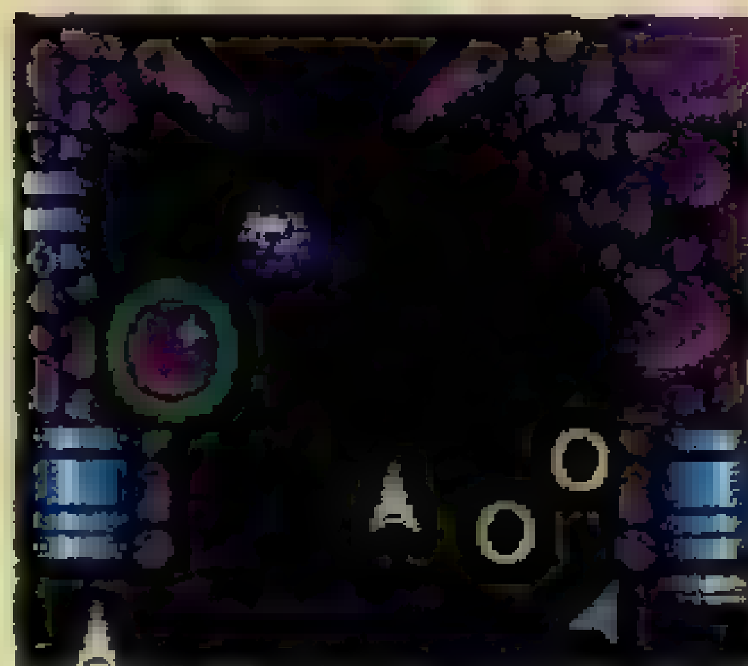


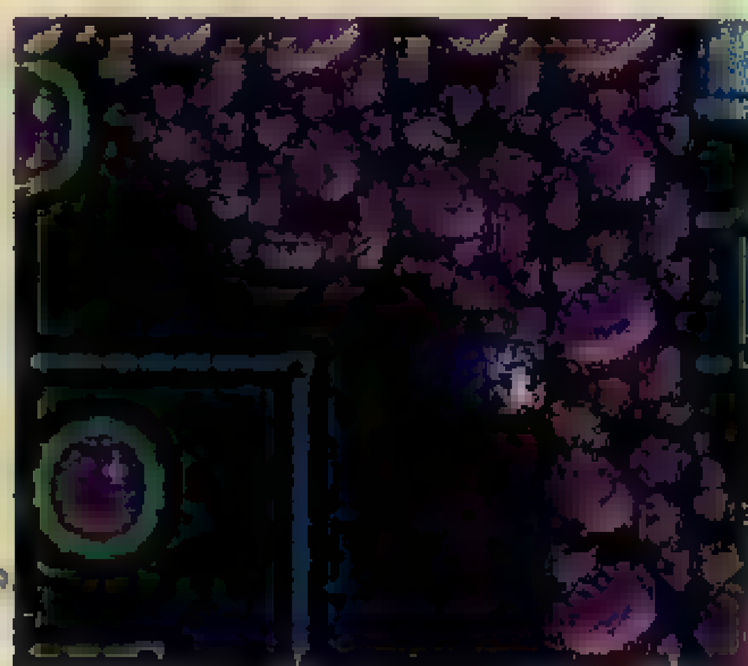


神秘的火山突然升起在火红色的海岸线上，索尼克和搭档泰姆斯前去调查，谁知道那座岛屿已经被可恨的博士变成了弹珠的世界。要想将火山恢复成为原来的样子唯一的办法就是在弹珠的世界内收集打开火山主入口的宝石。就这样正义的刺猬英雄索尼克勇敢地以球的姿态进入了博士的弹珠火山。GG上的索尼克是根据MD上索尼克弹珠移植而来。进入游戏后玩家会看到上述文字所说明的图片式开场，随后玩家们就会正式进入索尼克弹珠台的世界。索尼克弹珠台与其他弹珠台游戏不一样的地方就是游戏中玩家们在某些情况下是可以以ACT的方式来操作索尼克去收集隐藏在特殊地点的金环，让玩家们有着不一样的弹珠感受。进入游戏后玩家们要利用左右两个击杆收集金环进行生命奖励，同时还要打击每局中封锁宝石的开关，将宝石入口打开，宝石掉落后吃掉就可以过关。



游戏里还会出现索尼克中的一些经典道具，其中如果玩家要是在选项模式中将游戏难度调成简单模式的话，在第一关玩家就可以在左上角的隐藏点获得一个生命奖励道具，而且简单模式下道具的出现频率要比普通模式下多出很多（游戏中存在着一些小BUG，第一关如果玩家掉入右上角的弹珠通道，那么有一定的几率索尼克会一直循环进入右上弹珠通道）。游戏在进行到中期的时候就会和以往的ACT一样进行BOSS战，BOSS自然就是臭名昭著的博士。玩家要使用索尼克多次撞击博士，将他的HP减到0即可通过。





游戏弹珠台设定相比一般的弹珠游戏来说要简单许多,游戏并不是注重于分数而是想让玩家体验到索尼克弹珠台的独特魅力。每局都会存在一个隐藏的护栏。如果玩家得到它的话,左右击杆中间就会出现由闪电构成的护栏。这时玩家就不必担心由于操作失误使得索尼克掉下去的问题,放心大胆的进行游戏。此外索尼克在游戏中的动作也并不是单一的球形一种。它会根据场地的不同而随机更改状态,比如说前面已经提到的,如果玩家进入了特殊隐藏区域的话,那么索尼克就会切换成为ACT模式,在里面收集金环和道具。此外如果索尼克是处于斜坡状态的话,那么它并不是呈球状向下滚动,而是扶着斜坡慢慢的向下滑去。

游戏并不能中途保存记录，玩家必须要一次性将关卡全部通过。不过好在游戏的全程通过时间并不是很长，但是对于弹珠这种纯技巧性的游戏来说，没有加上中途SAVE功能还是比较遗憾的说。大人气的刺猬索尼克到了弹珠台的世界中同样富有魅力，现在如果玩家们还想要体验这款游戏的话，可以去找一下，GBA上CodeFire推出的包含了索尼克弹珠台、战斧1代、海豚大冒险等MD（GG上的索尼克弹珠台是根据MD版所移植而来，MD版只不过在画面的表现上比GG版强而已）时代辉煌的经典合集作品。

文/BLUE KYO 责编/小侃

田然	游戏中心情的起起落落，将在这里得到升华，玩家一颗颗游动的心，将在这里凝聚。
读者资料	27岁，男，116300，辽宁瓦房店市铁路医院李丽兄转，兴趣：游戏、音乐、电影



暗黑兵器

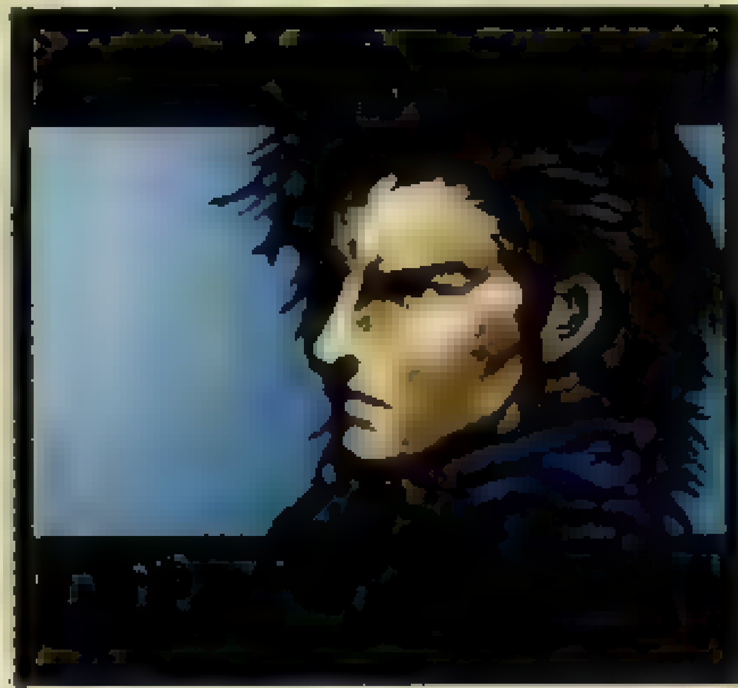
机种：NGPC | 厂商:SNK | 发售日:1999年
类型：A · RPG | 容量：16M | 经典度:★★☆☆☆

一句话评语：游戏的制作类似于网络游戏，武器提升系统是游戏的一大亮点。

“黑暗仪式完成，狩猎即将开始。”

“为了打倒封印光明的魔法师，我们需要能够制作武器的种子。你好，我可以帮助你，为你提供你所需要的一切。首先请先告诉我你的名字。好！接下来我交给你一件武器，你去寻找死人的灵魂，利用它和你所寻找回来的种子来制作武器，我会在这里等着你的归来。”





SNK1999年的A · RPG作品（开头的主角特写真是帅），游戏给玩家们营造了一个只有死亡的世界。主角要在充满了丧尸与骷髅的世界中不断地获得制作新武器的种子与鬼怪的灵魂来让自己的装备更加精良。游戏采用的是大地图选择方式。玩家们可以在大地图中清楚地了解到游戏正在进行的区域。当玩家将游戏全部通过之后，下次游戏中玩家们就可以任意选择区域进行游戏。

游戏中每个区域都有黑夜白天之分，每个不同的时间段进入区域内部，区域都会发生变化。想要取得特殊的种子和灵魂的话，不但要熟悉各个区域时间段的变化，还需要像玩网络游戏一样，频繁地进出某个藏有隐藏种子的区域(隐藏种子的出现都是随机的，隐藏种子所制造出来的武器威力可是相当强劲的）。玩家们拿到了区域内的种子后，就需要使用初始的武器去攻击怪物获得它们的灵魂，当灵魂收集达到一定数量的时候，玩家们就可以回到初始的地方制作武器。玩家在获得种子的过程中，会遇到一些有趣的迷你游戏，可以算得上是游戏的一个休闲部分。





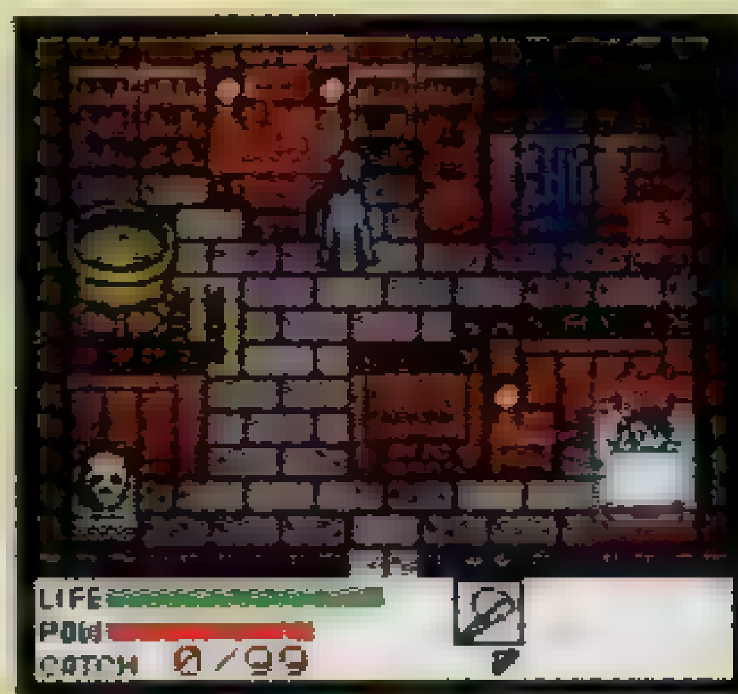
武器的制作可以说是这个游戏的主体部分，当玩家们获得种子后回到出发地和骷髅巫师交谈就可以进入武器制造养成界面。选择第一个进入武器制造系统，点击获得的种子就会出现该种子所能够制造的武器（制造武器并不需要花钱，补充一下，这个游戏里面没有金钱的设定)，武器入手后玩家就可以对武器进行喂养、进化(进化就是需要特殊的种子与武器融合)，而喂养所需要的原料就是玩家使用默认武器消灭敌人后所得到的灵魂。此外在使用灵魂点数给武器升级的时候，还会根据玩家所消灭敌人的属性给武器增加属性。比如说如果玩家得到火属性怪物的灵魂后，将这个灵魂喂给武器，那么玩家所喂的这个武器就会带有火属性攻击(此时如果再喂其它属性的灵魂，那么将覆盖现有属性)。玩这个游戏的另外一大乐趣就是寻找特殊种子和不同的武器进行融合，从而产生不同武器。

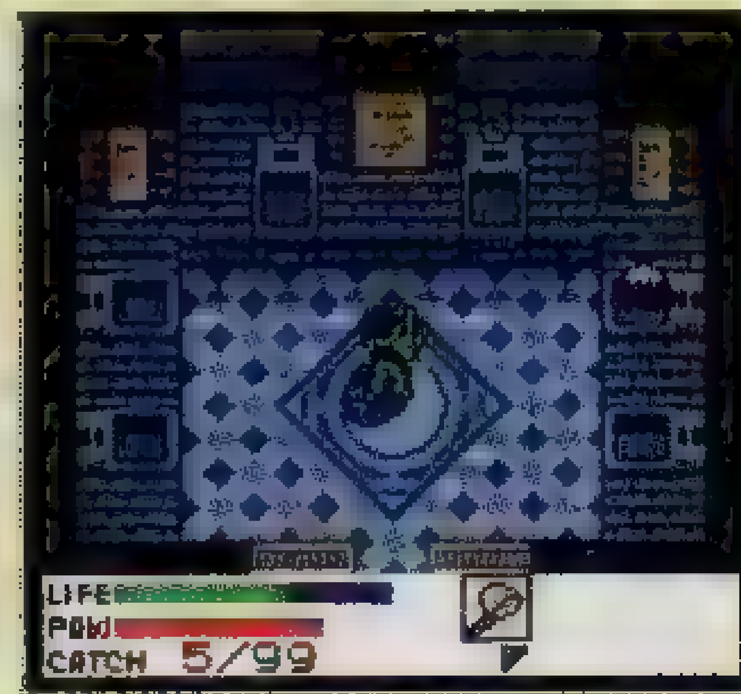
Well, actually you won't be needing your

游戏中玩家并不能够随意的发动攻击，因为每发动一次攻击后攻击槽都会向下减少，当减至0的时候玩家就不能够使用武器了，不过攻击槽在玩家不开枪的时候会慢慢地增长，而且当玩家切换武器后攻击槽就会立刻长满，灵活运用的话游戏会变得简单不少。每当进行到下一个区域的时候就会进行BOSS战，此时的玩家最少也要拥有两把属性武器，不然的话默认武器的攻击力可够玩家们熬的。

在主角的房间内不但可以补充HP，SAVE还可以获得很多武器相关的知识以及养成方案；只要耐心地看完骷髅巫师所提供的养成方案，那么玩家将在黑暗兵器的世界中获得极高的乐趣。

文/BLUE KYO 责编/小侃





口袋基地

POKEMON

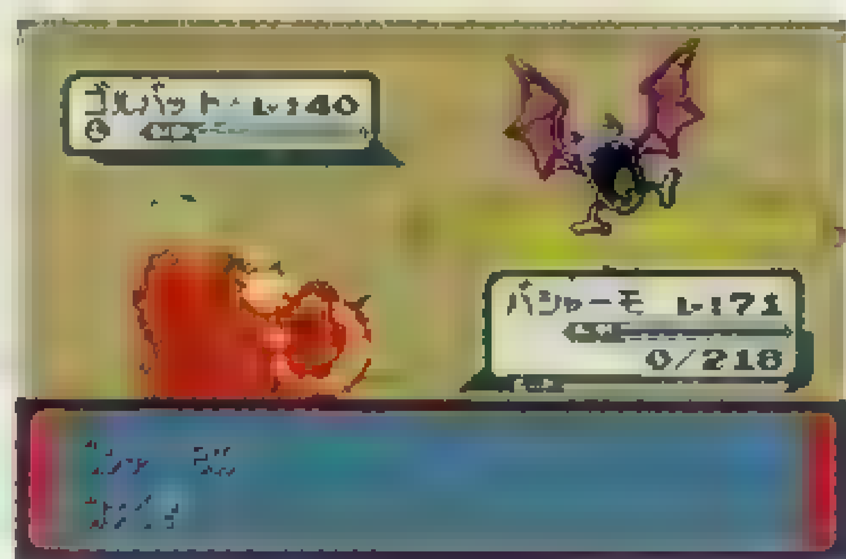
口袋妖怪自爆需要注意哪些要点呢？希望这篇乱弹能博大家一笑。口袋妖怪相关周边大家见过很多，邮票还是第一次看到吧！两篇寓言蕴涵着的道理请仔细体会吧。　责编/暗凌



战术趣谈——口袋妖怪自爆无责任乱弹

自从有了自爆，PM便开始了对生与死的思考。而自从那位穷极无聊的老不休开始教精灵自爆以后，这个思考就从个人（个PM？）的思考转变为一种集体性的问题。遗憾的是几乎所有PM都始终未能参透其中的道理。一方面是由于某些聪明的PM与这个生存话题毫无瓜葛，他们觉得无须思考；另一方面，则是那些觉得有必要思考的PM，很多都是智商低下悟性不足。

所以，作为万物之灵长和PM的训练者，我们人类有责任有义务帮PM们解决这个问题。下面我将给PM们一些解答，希望能对它们有所帮助。（注：下文所言之自爆，实多为“自杀性自爆”之略称也）



一、为什么要自爆？

人的生命是有限的，但PM的生命是无限的。从来没听说过游戏里的PM还会有什么年龄，只有等级，但是等级的增长却不代表着死亡的临近。每当一只PM受伤或者濒死，训练员总会把它送到精灵中心去，于是这只PM就又一次享受了这种不可思议的免费服务。

人的数量是有限的，但PM的数量是无限的。人走在草地里，无数的PM便如地雷一般出现，总踩不完。从来没听说过有人能通过合法手段把一片草地里的PM全杀光或者抓光，除非他或她的手指做了镀金手术而变成金手指，而且他或她使用了这根手指。事实上，他们使用这根手指从来不是为了杀光PM，而是让某种PM有无穷多只。

既然PM是不死的而且是无限的，那么PM就显得过于泛滥了。鼠在这个世界上是最泛滥和生命力最强的，它们的做法也值得借鉴。旅鼠在数量过多时会集体跳海，也就是集体自杀。这是一个很好的办法，遗憾的是在游戏中，所有的PM都可以在水上甚至海里战斗——即使是据说尾巴上的火焰一旦熄灭就会死去的小火龙一族，也由于使用了尖端的技术而使其在水中能继续燃烧（据说悉尼奥运会的火炬传递是由此引发的灵感）。

所以自杀的最好办法就是自爆。而有自爆的PM，是幸运而伟大的。

二、怎样的PM适合自爆？自爆有什么需要注意的地方？

首先当然是得会自爆，但是并不仅仅如此，自爆还需要考虑到很多方面。

如果缺乏考虑，则自爆只能给周围的东西带来可修复性破坏，而不能给人和PM以巨大的震撼力。这样的死比泰山轻也就算了，比鸿毛还轻的话……当然，由于非野生精灵在精灵中心中可怕的再生能力，我们先踢掉，踢到非野生的钢螃蟹算你倒霉。

要决定怎样的PM适合自爆，首先要明白自爆的目的不仅仅是死，还需要让自己出名。所以，自爆要有一定的效果——包括音响效果和视觉效果——但是破坏范围也不能太大，否则目睹了自爆的人全都死了，也就和破坏力极小的自爆毫无区别了，况且被怀疑拥有大规模杀伤性武器也不是好事。所以，攻击力上讲，对于钢螃蟹等等、画家狗等等……都别去自爆了。其他方面，性格也需要在考虑之列。大胆的不行，因为胆大才去自爆的，也会因为胆大而放弃自爆；保守的不行，它们从没考虑过生与死的话题；沉着的不行，它们很容易就会发现我的险恶用心而不去自爆；胆小的不行，它们根本就不敢去自爆；总之减物攻性格的就是不行，你说行我跟你急。固执的、调皮的、勇敢的、孤僻的，只要攻击力不是太高的，倒也是不错的。另外，能够控制威力的话更好，比如诅咒的臭臭泥。

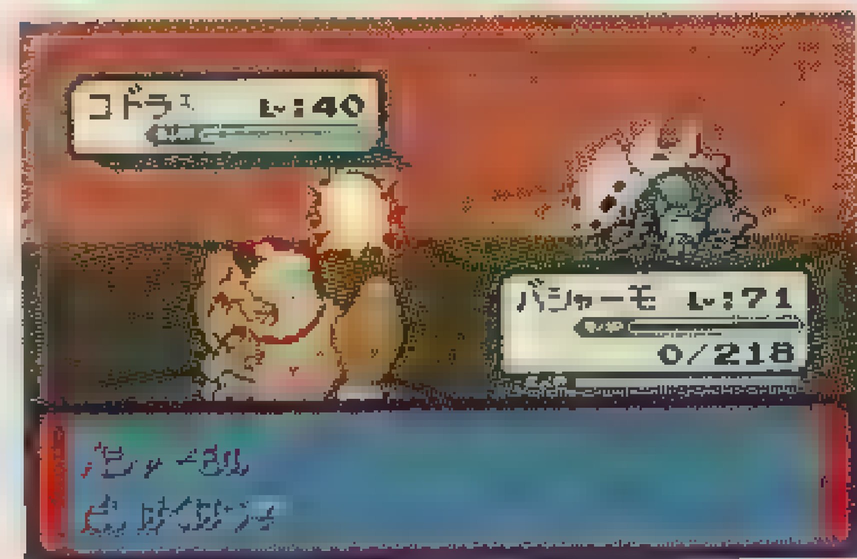
其次，自爆要选好时间。晚上不行，人太少，

黎崇俊	虽然我没有掌机，但是我仍然热爱掌机迷！
读者资料	16岁，男，537100，广西贵港高级中学0408班，兴趣：玩PC、看PG、听音乐、交朋友

没人会注意，顶多是被吵醒的人骂句“哪来的神经病，吵死人了！”然后就又去睡了。而且晚上鬼多，第二天早上大家发现时，只会把这只PM误解为面对鬼系还要自爆的白痴；早晨也不行，晨练的人呼吸着新鲜的空气，心情愉悦，对生活充满了信心，他们见到PM的自爆往往是不会引发对生命如此脆弱的思考的，那样自爆的意义也不是很大。我所认为最合适的时间，是在黄昏的时候。结束了一天的工作和学习，疲劳之余，看着夕阳，思考着时光已逝等各种哲理。这时的人最能感悟，而PM的自爆，也能引发他们无限的思考，无尽的悲哀……那么，考虑了时间，就需要考虑PM的生活习性了。耿鬼这种晚上出没的首先就不行了……不上PMGBA的PM，看不到我的这篇教唆，不知道最佳时间是什么时候，也是不行的。

第三，要选好地点。娃娃鱼或青蛙蝌蚪等聚居的地方十分潮湿，是无法自爆的。在山上自爆，要小心塌方压死围观者。在城市里自爆会被当成恐怖主义者被报道，也是不行的。草地太庸俗，而且没有可以破坏的东西。在山洞中自爆一般是不行的，但是有一种情况例外：在刚开挖的山洞里自爆。此时在山洞外就看得见，而且这样的自爆是为人民利益而死的，正所谓生得伟大，死得光荣。也就是说，水系PM一般是不适合的，岩石系PM很适合，其他的看情况吧。

三、自爆宣言，或者叫自爆遗言。



自爆前有说服力的话语，无疑是为PM的自爆锦上添花。和自爆的结合，将给人以双倍的感悟。所以……不可以太通俗。在这个时候，没有人会觉得将要自爆的PM堆砌辞藻。不可以太冗长。太长的话只让人厌烦，而接下来的自爆便没有人有兴趣看下去。不可以老是看稿子。这是一场演说，必须非常地看中，之前要多次训练，做到脱稿，否则别人会觉得这是形式主义。语言要生动有说服力，要请名师来进行辅导。有条件就请，没条件，创造条件也要请。就算自己不会说话，也可以写好稿后请那位老师朗读并录下来，到时候使用录音机就可以了（录音机越小越好）。

四、一些注意事项。

推荐一个最好的老师来教会PM怎样做到语言生动有说服力，那个人就是我。

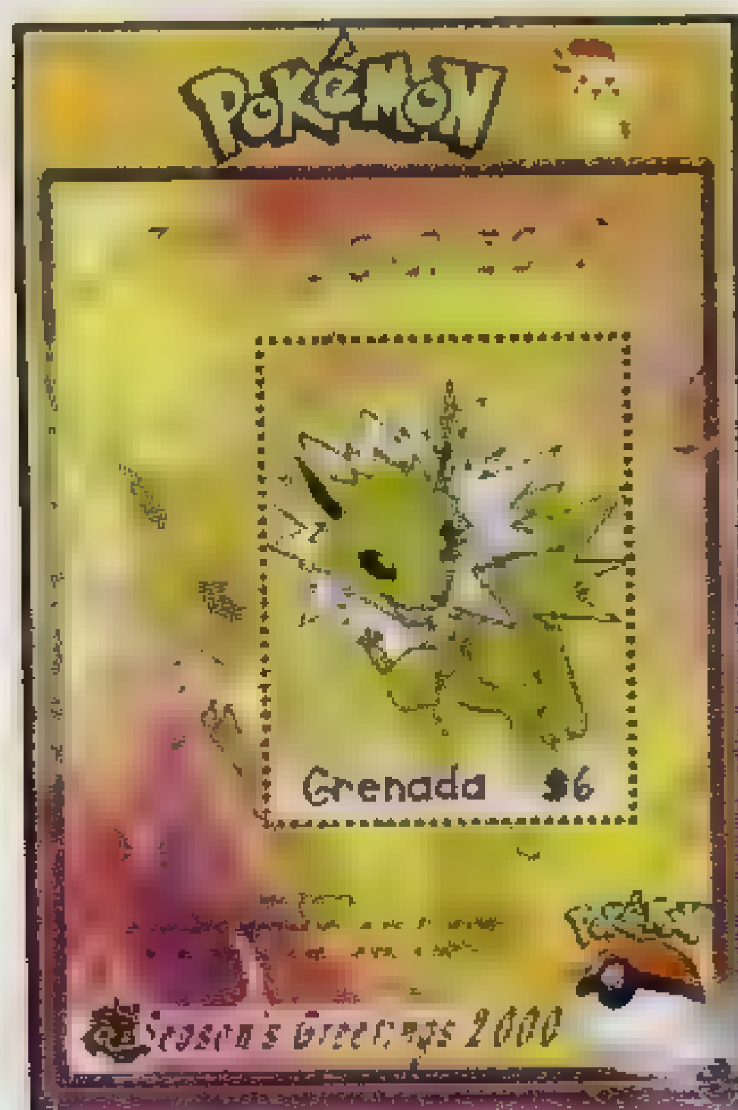
联系方式：星期六晚上9点半从PM王国××省××市××街往左拐再右拐再左拐一直走上××山后看不见路掉进某个枯井里并大喊救命便可，要是没人理20小时后在那里自爆也可以。

最后，告诉所有PM们一个最不适合自爆的地方，不管是哪一种自爆都最不适合在这个地方：我身边。这是永恒不变的真理，毋庸置疑。

文/魑魅魍魉

口袋邮票

口袋迷们一定见过不少日本制作的口袋妖怪的邮票了——请注意这里的用词，是“制作”而不是“发行”，因为那些邮票并非日本邮政局正式发行的，而是民间自己制作的口袋周边的收藏品，不能用来邮寄。不过我们这里要介绍的则是真实发行的邮票，它们大多以小型张为主，在世界邮票大全《斯科特目录》中有独立的编号，虽然说是近期发行的（2000年以后），却价格不菲！由于是联合发行，各枚小型张的风格比较类似，基本上以红绿的精灵为主，当然也有金银版的宠，例如塞拉里昂发行的这枚洛基亚小型张，售价居然达到了9.25美元（约合77元人民币）。









黄宪	我的嗜好——拆机，拆遍天下机是我一生中最大的梦想，人称拆机之王，请各位小编采纳我的意见——做《拆机宝典》。
读者资料	16岁，男，350009，福建福州台江区同德路同德新村4座410，兴趣：玩GAME、拆所有天下我所能拆之机

文/梦幻之神

两只蝴蝶

我是一只绿毛虫，生活在充满生机的常磐森林，但我的内心却被桎梏着，因为我有一个高飞的梦。

无聊吗？也许吧，身边的众多玩伴也只有他算是能与我合得来的了，我们是最好的朋友，你常常会看到在某一棵常绿树下面有两只稚嫩的绿毛虫，不是在互相吐丝玩耍，而是在诉说着彼此内心的孤寂。

忧愁的我天天都想着展翅高飞的日子，梦想着某一天进化成巴大蝴，去编织我那五彩斑斓的梦……

他吐丝了！我看到他用自己的丝把自己缠绕起来了！那是进化成铁甲蛹时要做的，我也想进化，但那就意味着我们将有很长时间不能见面，不能彻夜长谈了。

我还是选择了进化……

不是很长的时间，我们都顺利地进化成了铁甲蛹，今化的感觉并不那么好，进化后的我们行动变得异常困难。

他对我说，总有一天他会进化成巴大蝴，让蝶香洒满常磐森林，我说我也要……但进化是要付出的，我们决定这十天都一动不动地坐在艳阳高照的森林里，吸收光和水分，完成我的高飞的使命。

十天，是那么漫长，还记得我们曾经许下一起展翅高飞的愿望……

我的甲壳裂开了一个缝，是的，是裂开了，我感觉得到，没错，我就要进化了，虽然已是深秋，虽然凛冽的寒风窜进傲骨，可我依然等待……

终于，一只新的巴大蝴诞生了，那就是我，展翅飞向了蔚蓝的天空，在那里，我第一次体会





到了飞翔的感觉……

而他的甲也裂开了一道小缝……

我们就要飞了，我迫不及待地去帮他，小心翼翼地撕开他的甲壳，最终他破壳而出。“我们一起飞吧”，我高兴地叫着。

然而，他飞不起来！更糟的是，他进化不久就死了……

我不明白，为什么上天要捉弄我们，一对青梅竹马的朋友就这样无奈分开。后来，一为很老的巴大蝴告诉我，在铁甲蛹破壳之时，他唯有用自己的力量从壳里出来，才能经得住飞的考验……

……

是……我杀了他？

在初冬的森林里，我停在那棵常绿树的枝头上一动不动，在风雪的磨砺下，我心甘情愿的成为了常磐森林，永远的雕塑……

梦幻随想

我叫梦幻，英文名叫做MEW，生于太古时代，人们都尊我为神，把我刻在石碑上供奉，而我却不怎么“显灵”，因为我常常把自己放进气泡里，并把气泡放入大海……

人们问我：“为何长年呆在海底。”我说：“为了让人们去幻想。”

人会幻想我的存在，而我不能在海底度过终生，人们要发现我，为我祈祷，我注定要在大海波涛凶涌的那天，离开我的海，离开我的气泡，让幻想实现。

我睁开眼睛，伴着粉红色的光，向前飞去，去解开那个总是做梦梦见这个世界的精灵心中的疑团。

我来到了虚伪的新岛，那个被他命名为小精灵城堡的地方，同时，我也想让大家知道，只有

萧梓望	过节不可以没有的东西——PG，因为每次过节都不可以没有掌机。
读者资料	15岁，男，528400，广东中山石岐区南江路岐江汇第九幢301，兴趣：游戏王卡片游戏

在“无”的基础上制造出来的事物，才是幻想的最高境界。

接着，我看到了小智，那个传说中战无不胜的少年，他正与超梦战斗，并败得很惨。我幻化成一个气泡接住了他，看着他惊奇的可爱表情，我不禁一笑，正是这一笑，那个气泡碎了，小智掉了下去，样子更加好笑。

随后的一件事让我决定要好好教训超梦——我观看了超梦的复制精灵和真实精灵间的战斗，在比赛开始前小智喷火龙无礼地对着超梦喷火，被超梦轻易挡开，超梦的口中还在讥讽喷火龙，而现在，在我毫无防备的时候，超梦对我开始了进攻,超梦，我不想用词来形容他，因为我要保持快乐。但战争终究开始了,不只是我和超梦的宿命之战,还有真实精灵与复制精灵的地位之战。

我已经有几千年没动用我的武力了，如今，正好把我的愤恨消融在血与肉的撕杀中……

我只顾着和超梦战斗，没有看看我的身后——在我的身后，许多精灵在打斗，我的耳边满是精灵的叫声，超梦的挑衅声，还有训练师们的叹息声，我听见他们在喊：“复制的和真实的又有什么关系，大家都是生灵，都生存在这个世界，为什么还要分胜负啊！”

我……

我看见超梦在蓄力，我知道他要来最后一击了。而我的视线却转移了，我看到了为了皮卡丘拼命奔跑的小智……我继续战斗，与超梦一同发出了全部力量，整个小岛在震动，在震动……这时，小智冲了上来，在我和超梦的力量之间停住了……随着一声爆炸，他的瞳孔失去了光泽。所有的打斗都停止了，皮卡丘在小智的身上疯狂地放电，它希望小智能苏醒过来。

所有的精灵都哭了，那哭声深深浸入我的心泉……

突然，小智复活了，爱使他奇迹般地复活了，那是……精灵们的爱！

我看见超梦和他的精灵飞起，他也远离了纠纷，飞到了世外桃园；而我，回到了我的气泡中，回到了大海。

“那是什么？”智指着天空问霞。

“没有啊，什么也没有。”

“是吗？哦。”

我笑了，因为智学会了幻想。他刚才在云层中，隐隐约约看到了我……



口袋博士

NO.42进化成NO.44怎么进化？墨海马佩带龙鳞并通讯为什么没进化成海龙王？

绍兴 汪涛

宝石图鉴NO.42在LV20时进化NO.43；墨海马必须先进化成海刺龙，然后带龙鳞通信交换才可以进化成海马龙。

经过不停读档，终于将烈空座用一超级球（1200元）收得，如果有哪位达人能破这个记录，在下服了。　南京 王华

这个和几率有关，运气足够好普通球也能搞定。通常可以用刀背攻打到HP为1，再催眠/毒/麻痹，用S/L大法狂丢球……

有传言在宝石版里，有两个大师球（好像另一个在抓宠乐园），是真的吗？

不是真的。抓宠乐园里面没有大师球，一个是在熔岩团（水团）的基地里，其余的要到阿田百货一楼参加抽奖，如果中头奖就能得到大师球。

把精灵放在饲养屋亲密度会不会下降？

西安 刘晟豪

不会下降，但也不会加努力值，得到的宠能力较低。

盔甲超梦是怎么回事，有得抓吗？

没有，那是被火箭队用机器控制的超梦，是在电影和模型才有的造型，游戏中是没有的(NDS的新作尚不能确定）。

我在第一次抓红水都的时候，它居然不跑,是不是有BUG？

你的PM可能是有踩影子特性，或者是第一回合中你的PM速度比它快。

石本驹	NDS呀NDS，我多么想对爸爸说你是最新高科技文具盒，然后让爸爸买。
读者资料	15岁，男，550003，贵州贵阳北新路（黔灵公园旁）149号六单元六号，兴趣：玩NDS、看NDS和掌机迷为了获得NDS

机战天空



他们将化为现实
在陡峭的山脉顶峰、漆黑的深海底部
或是远在蓝天之外，真空的宇宙中
他们身披钢甲
铁拳可以打碎世间万物
举世无双的巨人们力量无限
让我们祈祷他们不朽的灵魂
代表我们的善良心灵
保护所有弱者免受苦难与悲惨
现在，新的传奇即将写下
那一天近在眼前……

九 琉尼、以及瓦尔希奥尼

唔……写到这里笔者突然发现自己漏了一个很重要的人物——也就是我们可爱的琉尼妹妹。这是一个不可原谅的错误，为了表达对广大读者的歉意，笔者我决定当众切……错了错了，是来一段超值豪华黄金美味加量不加价的琉尼妹妹个人详细Profile。

琉尼·佐尔达克是军事组织“神圣十字军（Divine Crusader）”总帅比安·佐尔达克博士的独生女。有这样一个父亲，真不知应该说是幸运还是不幸……出生于波兰的比安博士继承了他那在欧洲历史上留下无数笑柄的老祖宗(注1)的细胞，无论是对待公务还是对待家事，都充满了独特的恶趣味。在父亲的调教……不对，教育下，琉尼从小就戴上了全身的肌肉训练器（5kg的护腕等），锻炼出超群的运动神经、反射神经、动态视力，以及一身可以推倒壮汉的怪力……喂喂，比安博士你这次该不会是《巨人之星》(注2)看多了吧。琉尼妹妹的个人兴趣是存钱，除此以外，父女两人还有一个共同兴趣：欣赏日本时代剧（寒）、并且模仿（爆寒）、并且实用化（激寒）……



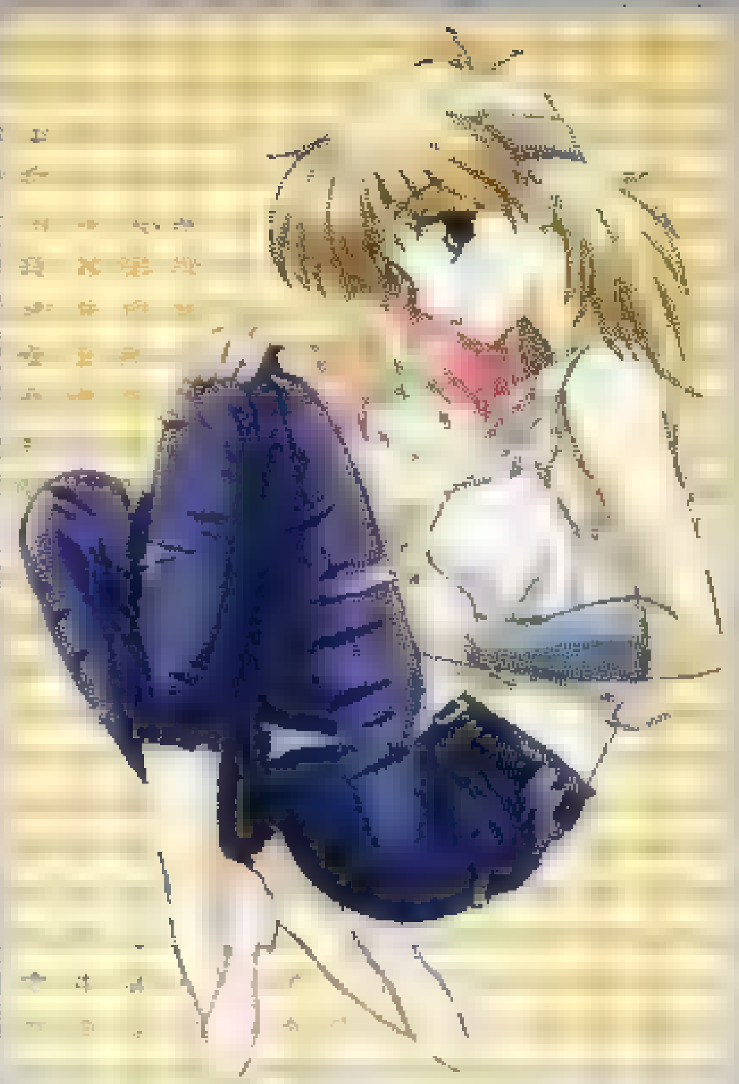
说到琉尼就不能不提她那部天上天下独一无二的座机“瓦尔希奥尼(Valsione)”。从名字可以看出，这部机体与比安博士的瓦尔希昂

李文伟 游戏虽好玩，但是在玩游戏的同时也要学会保护好自己的眼睛，合理安排时间。
读者资料 14岁，男，450004，河南郑州管城回族区紫荆山路139号12号楼4号，兴趣：踢足球、玩游戏、听音乐

是同一系列的，但其美少女式的外形却与一脸恶人相的瓦尔希昂有着天壤之别，据说，瓦尔希奥尼最初设计时本来与瓦尔希昂造型类似，但我们的琉尼大小姐以“太丑了”为由坚决抵制，拗不过宝贝女儿的比安博士只得推翻一切重新设计，最终完成了这部拥有“100倍的力量，1000倍的美”的机体。

瓦尔希奥尼全身采用人工筋肉驱动，连面部也不例外，因此能够像人类一样做出各种表情。同时安装了泰斯拉驱动，可以在空中自由飞行。连伊达隆盛这种除了机器人以外对什么都没兴趣的人，见到瓦尔希奥尼后都会忍不住说“好可爱！”武器方面，瓦尔希奥尼可谓远近全能，而且还搭载了复制自塞巴斯塔“风闪光（Cyflash）”的地图武器“念动力炮（Psycho Blaster）”。从某种意义来说，能够用科技复制魔法技术的比安博士，不愧是天才！另外值得一提的就是琉尼在精灵界修行后，还开发出了应用时代剧技术(笑)的必杀技“圆月杀法(注3)”。





言归正传。DC战争爆发前夕，琉尼大小姐因为与父亲闹别扭而离家出走，前往木星的别墅（这就是有钱人啊……）。听到父亲的死讯赶回地球后，却看到了对她而言难以置信的景象——“对平民使用毒气，DC已经不是我所知道的DC了！”愤而离弃DC的琉尼，却被原本应该视为仇人的安藤正树吸引，原因仅仅是正树对她说了一句“可爱”……“哎？你说我可爱，是真的吗？”红着脸说出这句话的琉尼，果然是个可爱的小姑娘呀……此后，琉尼便以“正树的女朋友”自居，粘上了正树这个路痴，偶尔还会一厢情愿地与温蒂小姐（29岁，魔装机设计师，正树的初恋对象）争风吃醋一番。两人从此过上了幸福的生活，有时两次有时三……又说错了、重来：两人从此过上了幸福的生活，有时去冥王星的边境观光，有时也会去一万多年后的未来探险……

豆知识

1、波兰人在欧洲史上留下的笑柄包括：每个议员都能一票否决的贵族议会和著名的骑兵砍坦克等

2、《巨人之星》是尾原一骑、川崎升的著名棒球漫画，主角星飞雄马幼年时曾经历过其父严酷的斯巴达式训练

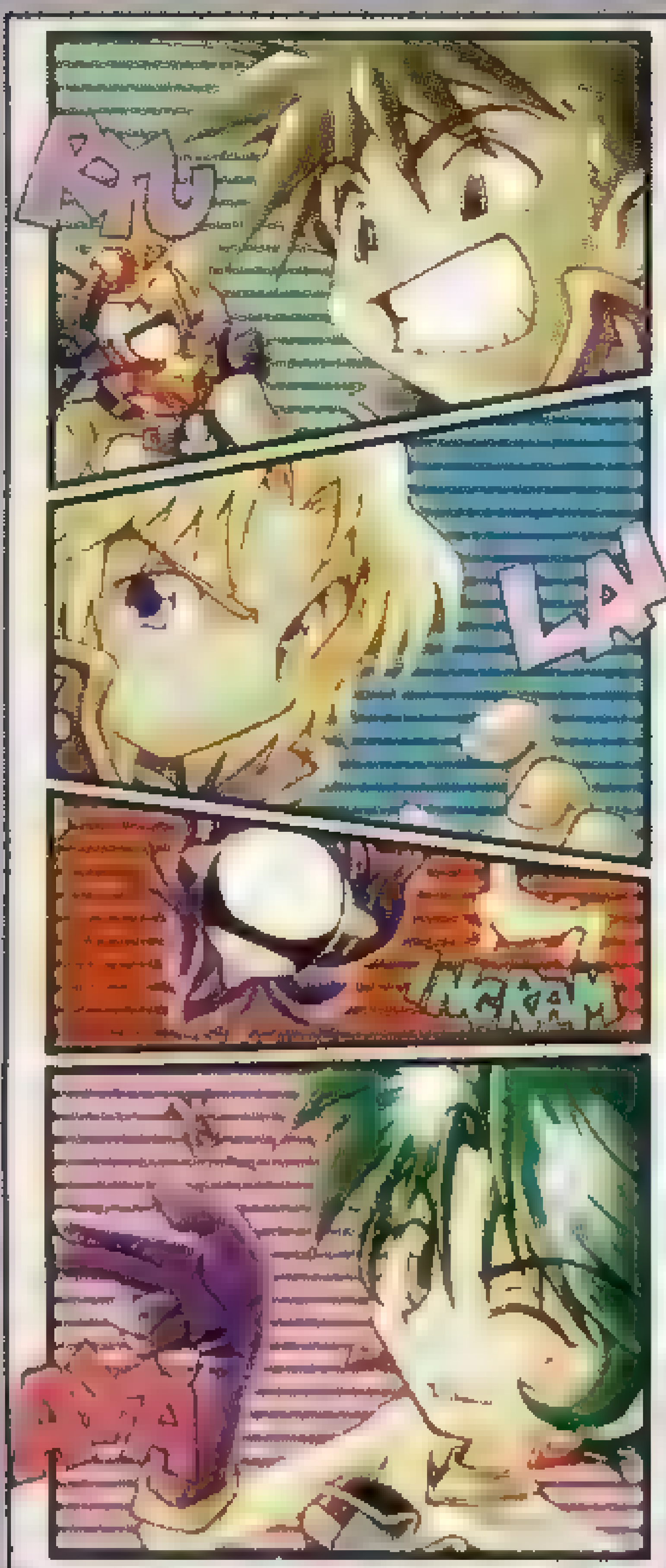
3、《眠狂四郎圆月杀法》1969年由大映京都摄制，森一生监督，松方弘树、佐藤友美主演，是系列第16作

十 为了这颗星的明天·超机大战的故事

钢之巨神SRX，这个名字我们已经在前面提过了。但是在它背后，还支撑着一个庞大的故事体系——《超机大战SRX》。由于这一段会提到一些过去介绍过的内容，为了方便理解，请大家先准备好26与27期《掌机迷》。

话说在史前文明（参阅第七节“念动力者的千年王国”）灭亡后，再一次站立在大地上的人类抛弃了念动力。他们靠自己的双手建立了新的文明，并延续至今。而念动力者的血统在子孙绵延的历史中逐渐被稀释、淡化，终于成了一个被大多数人所遗忘的词汇。但是，在少数人的身上，仍然有着念动力者血脉的残余——用比较科学的话说，就是所谓的返祖现象。一些科学家注意到了这种现象，加以研究并应用到军事上，开发出了称为T-LINK的系统(参阅26期“《超级机器人大战》名词解释”部分)。而为了验证这个系统，就需要一些拥有念动力的人作为“样本”。但由于技术

闫涛	为了给《掌机迷》寄回函卡，我终于第一次踏进了邮局的大门，到那第一句话就是问邮票多少钱一张……
读者资料	24岁，男，300201，天津河西区利民道红波里70门208，兴趣：看动漫、玩游戏、运动



的不完善以及其他未知的外因，第一批被选为样本的人大部分因为种种事故而“丧生”或留下后遗症，凭借这一阶段的研究，T-LINK技术也逐渐开始趋于实用化。此时，发生了意想不到的事件：PTX-07 盖修班斯特MK-II在测试中，于卫星轨道上遭遇了不明飞行物。试飞员艾尔萨姆·V·布莱修泰因将其击落，之后根据DC的调查，证实其为异星人的侦察机。

异星人的出现为地球平添了一分紧张气氛。为了防备随时可能侵略地球的异星人，联邦军极东支部在DC（当时DC战争尚未爆发）、玛奥军工厂及泰斯拉·雷希研究所的协力下开始对抗异星人“SRX计划”。由于SRX将是一部集EOT技术之大成的决战兵器，T-LINK技术当然也被囊括其中。被选为SRX驾驶员的分别是伊达隆盛（部分网站译为“龙星”或“流星”，此处按官方译名）、莱迪斯·F·布莱修泰因和古林彩（部分网站译为“小林彩”）三名。

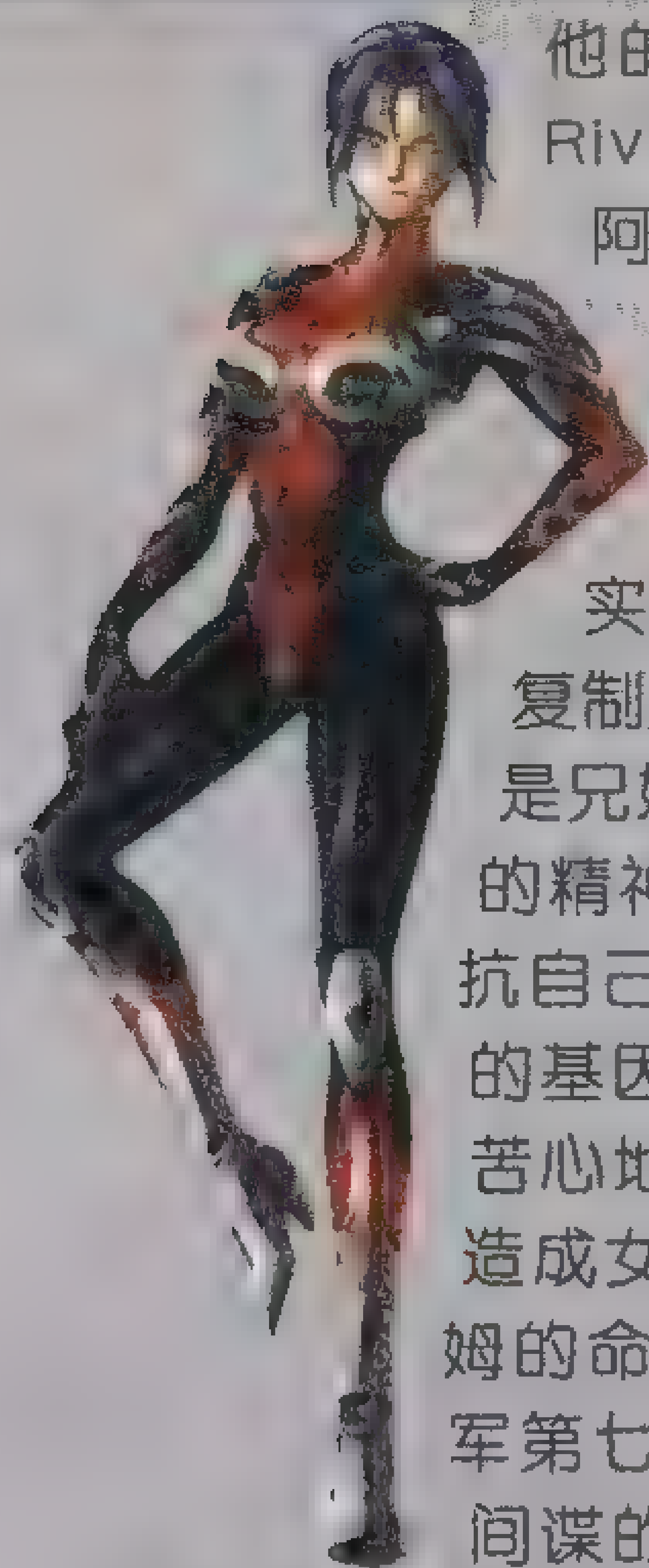
少年伊达隆盛原本只是一个喜欢机器人的高中生，经常幻想有一天能够驾驶巨大机器人，高喊着热血的台词为保护地球而战。由于在街机游戏《燃烧PT(Burning PT)》全国大赛中获得优胜而被选为PT驾驶员（《燃烧PT》本身就是为秘密选拔具有驾驶员素质的少年而开发的游戏）。讽刺的是，他的母亲伊达雪子正是当年第一批念动力者样本之一，为了治疗母亲的怪病（实际上是T-LINK试验的后遗症），隆盛以“将母亲送进军方医院”为交换条件担任了SRX计划中R-1的测试驾驶员。但对于原本就喜欢机器人的他而言，这也未必是一件坏事吧。

R-2的驾驶员莱迪斯·F·布莱修泰因是名门布莱修泰因家的儿子。他的父亲迈亚·V·布莱修泰因是殖民卫星统合军司令，大哥艾尔萨姆则是联邦军首屈一指的王牌驾驶员。生活在父兄阴影之下的莱迪斯虽然被人称为“天才驾驶员”，但也背负着巨大的压力。在PTX-008R克拜因的起动测试中，他由于黑洞引擎失控而失去了左手（参阅第三节“G与H—轻骑兵的系谱”）。伤愈后的莱迪斯被派遣到日本，参加SRX计划。冷静的莱迪斯虽然没有念动力，但作为机师，有着准确的判断力及丰富的指挥能力。不过由于性格上的问题，有点拿腔拿调的莱迪斯与隆盛这个热血傻瓜之间经常发生一些小磨擦，吵得面红耳赤。

驾驶R-3的是SRX队的队长古林彩。她的父亲是一直致力于人体特异功能研究及T-LINK系统的开发者古林兼三（部分网站译为“小林健三”）博士，而彩本人也是念动力者，因此从小就作为实验体协助父亲的研究。虽然看起来像男孩子那样好胜，但实际上却是个讨厌战争的温柔女性。顺带一提，她那风格独特的制服并非兴趣，而是由于经常有实验要求全身赤裸，才采用了这种穿脱方便的样式（擦鼻血……）。

英格拉姆·普利斯甘少校是SRX计划的核心成员，也是隆盛等三人的教官。无论是作为科学家或者驾驶员，他都是非常优秀的，但他的过去却很少有人知道。实际上，他的真正身份是巴尔马帝国科学家尤泽斯的复制人，作为间谍被派遣到地球上。但他真正的目的却是通过SRX计划，打败控制自己人格的尤泽斯（这一点很像白河愁）。《α》中，英格拉姆融合了地球的数种超技术制造了机动兵器阿斯特拉纳冈(被国内玩家称为“黑天使”)，玩过《α》的玩家一定对其印象深刻吧。而在《OG》中，





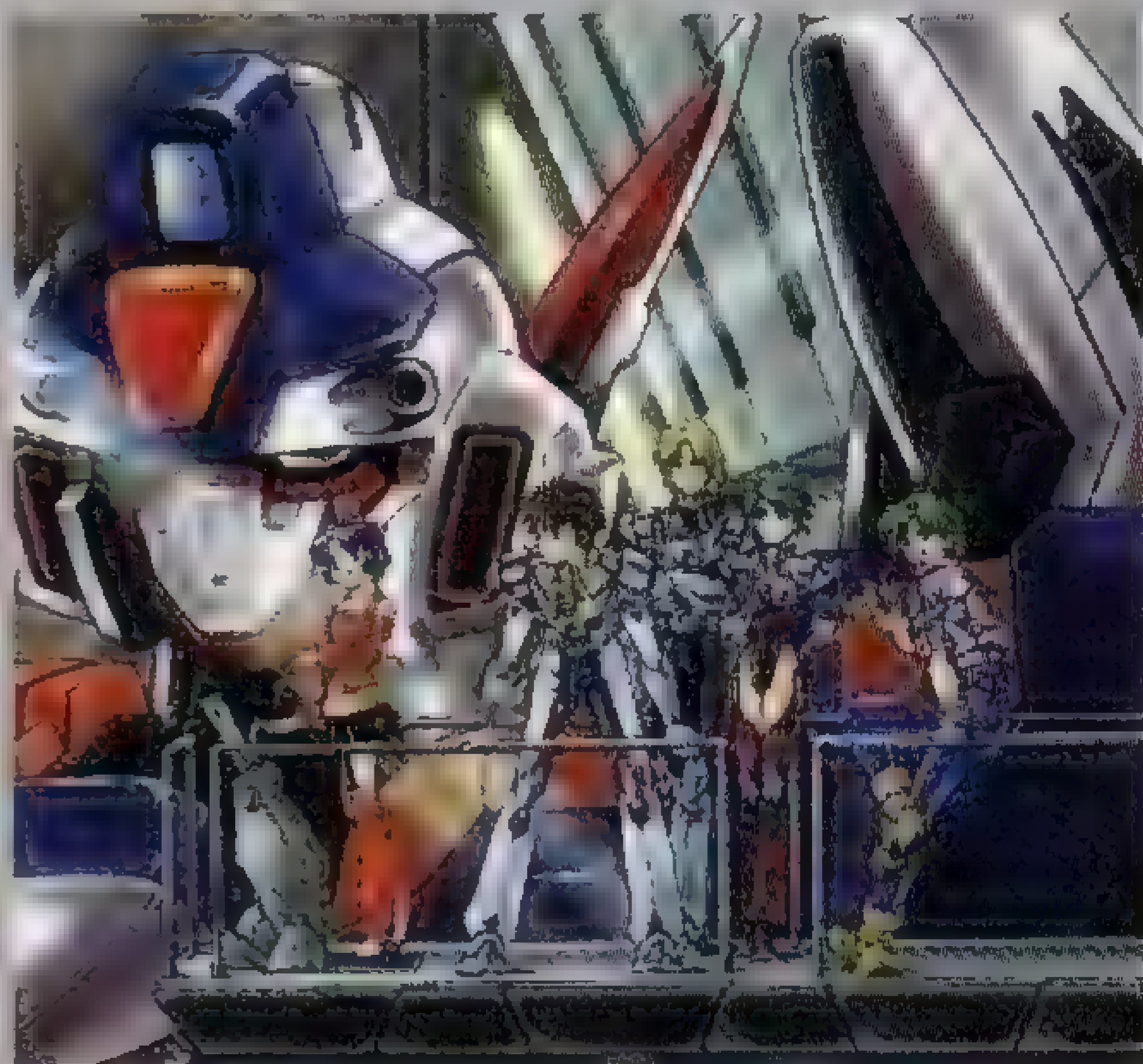
他的座机则换成了R-GUN Rivale，说实话……感觉比起阿斯特拉纳冈差了不少。

很多玩家都以为冷艳的薇蕾塔·巴迪姆姐姐和英格拉姆是一对。但实际上薇蕾塔是英格拉姆的复制人，两人勉强来说可以算是兄妹关系吧。由于英格拉姆的精神被尤泽斯控制，不能违抗自己的主子。因此他用自己的基因创造了薇蕾塔，并煞费苦心地修改了染色体，将她制造成女性。薇蕾塔按照英格拉姆的命令潜入巴尔马帝国监察军第七舰队，同时又以巴尔马间谍的身份潜入地球，是一个双重间谍。这样做的目的，就是要将操纵英格拉姆的第七舰队副司令官，尤泽斯·哥茨打倒。完成任务后，薇蕾塔代替行踪不明的英格拉姆成为了SRX队的队长兼教官。

英格拉姆和薇蕾塔这一对……呃、兄妹初次登场并非在机战中，而是担任RPG《超级英雄大战》的主角。同伴则包括SRX小队、G GUNDAM、W GUNDAM以及咸蛋超人、假面骑士等。值得一提的是当时尚未发售的《α》主角们在此游戏中也以路人的形式客串了一把，算是前期宣传吧。之后的《α》系列也承认《超级英雄大战》，将其视为平行世界（《α》中的英格拉姆就是从《超级英雄大战》的世界中转移过来的）。

尤泽斯这个四眼仔（是真正意义上的“四眼”哦）是《超机大战SRX》中最主要的反派。他的初次登场也是在《超级英雄大战》中，但这两个尤泽斯的性格却完全不同。《α》世界的尤泽斯性格残酷，极其阴险，为达目的不择手段。同时，他也是一个遗传学与人体改造学的权威。不但创造了自己的复制品英格拉姆，而且连自己的上司拉奥迪加都用复制人偷梁换柱，窃取了第七舰队的生杀大权。顺带一提，他摘下面具后的相貌与英格拉姆一模一样（复制人嘛），只不过头发是白色的。

蕾比·托拉是巴尔马帝国监察军第七舰队所属的战斗指挥官，阶级是“战爵”。她是一名持有超强念动力的泛超能力者（Psycho Driver），同时也是一名优秀的军官。她本来是地球人，但一直受到四眼仔尤泽斯的精神控制，并且被夺走了记忆。驾驶着超强机体白色朱迪卡的她成为SRX队的强敌，但是在战场上与隆盛及彩的相遇使他们之间产生了共鸣，这也改变了她一直是尤泽斯操纵的人偶的悲惨命运。而她的真实身份，是作为第一批念动力者样本，在记录上已经“死亡”的，古林彩的姐姐古林舞。由于一段时间的冷冻睡眠，使她看起来反而较古林彩为小。而在刚刚发售的《OG2》中，古林舞将会作为我方的强力队员登场。



《超级机器人大战》名词解释

◆玛奥军工厂：新西历176年创业，总部设置在月面都市塞雷维斯郊外的重工企业。最初是作业机械厂商，180年前后转为开发PT系兵器。

◆泰斯拉·雷希研究所：由比安博士设立，位于北美科罗拉多的EOT研究所。名称来自发明家尼可拉·泰斯拉与科学家威尔海姆·雷希。

◆泰斯拉驱动(Tesla Drive)：泰斯拉·雷希研究所开发的重力控制装置。原本只能用在战舰上，吸收了EOT技术后成功小型化，应用在部分人形兵器上。

◆燃烧PT：186年发售，引起轰动的街机游戏。游戏采用密闭筐体，完全模拟PT驾驶，并支持高达千人的同时连线对战。其正体是军方从民间选拔有驾驶员素质者的模拟程序。

◆殖民卫星统合军：184年，10座殖民卫星独立时，由当地的联邦军改组的军队。名义上是独立军队，实际上仍然在联邦军管辖之下，一部分将校对此相当不满。

文/Justice 责编/天霓



本专栏沉寂二月后今度再次复出，我们将继续发挥以往的特色，将本系列的最新情报、周边与游戏性本身充分结合到一起，依靠我们强大的情报、资源和创作能力作为后方支持，为广大逆转迷们奉献国内最为全面、精彩和权威的逆转专题，最专业的逆转，尽在《电子天下·掌机迷》。

闪电传票

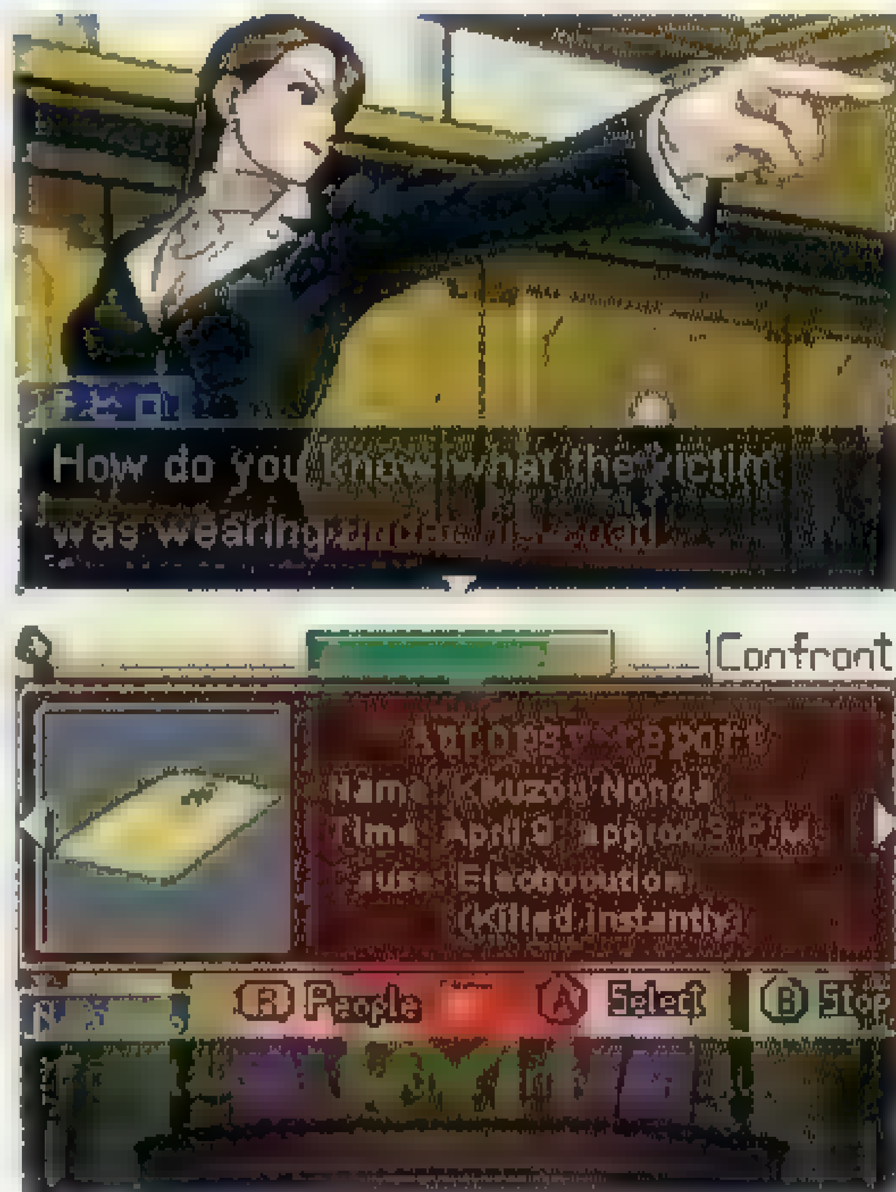
1、惊现《逆转裁判3》英化版！

最初得到这个消息时，给人的第一感觉就是震惊，我们在之前曾经介绍过逆转裁判的韩化版，当时便感叹这个系列果然不愧为异国语言化的热门。如今英化版的出现，再次深感逆转的魅力已经不是语言问题可以来阻挡的了，之所以这里称之为英化而不是英文版，乃是鉴于该系列本身并未推出过官方的英文版，这里所提到的本作也是异国的逆转爱好者（英化小组？）个人所制作的，尽管其在某些方面相比于风风火火的逆转汉化的情况还有所不及，但其的出现对于每位逆转爱好者们来说绝对都是欣慰的，因为语言问题而错过如此精彩的游戏绝对是最大的遗憾，而大家也都期盼着逆转无国度的那一天的到来！

目前这款《逆转裁判3》的英化作品完成度还不算太高，不过英化作者也已经在其主页放出了测试补丁，相对于日文原版来说，由于语言的特殊情况和翻译的因素，在部分地方的文字与我们的汉化确实也有一定的出入，不过这些都是细节，我们太过于在乎的话就显得吹毛求疵了，到目前为止算上官方和民间的，



逆转裁判系列已经有中、日、韩、英这四种语言的游戏版本了，其中又以中、日版本的最为齐全。若是对于本英文测试版本有需要的朋友可前往逆转A.C.E站下载相关补丁，在此也感谢站友暗夜幻影提供相关资料。



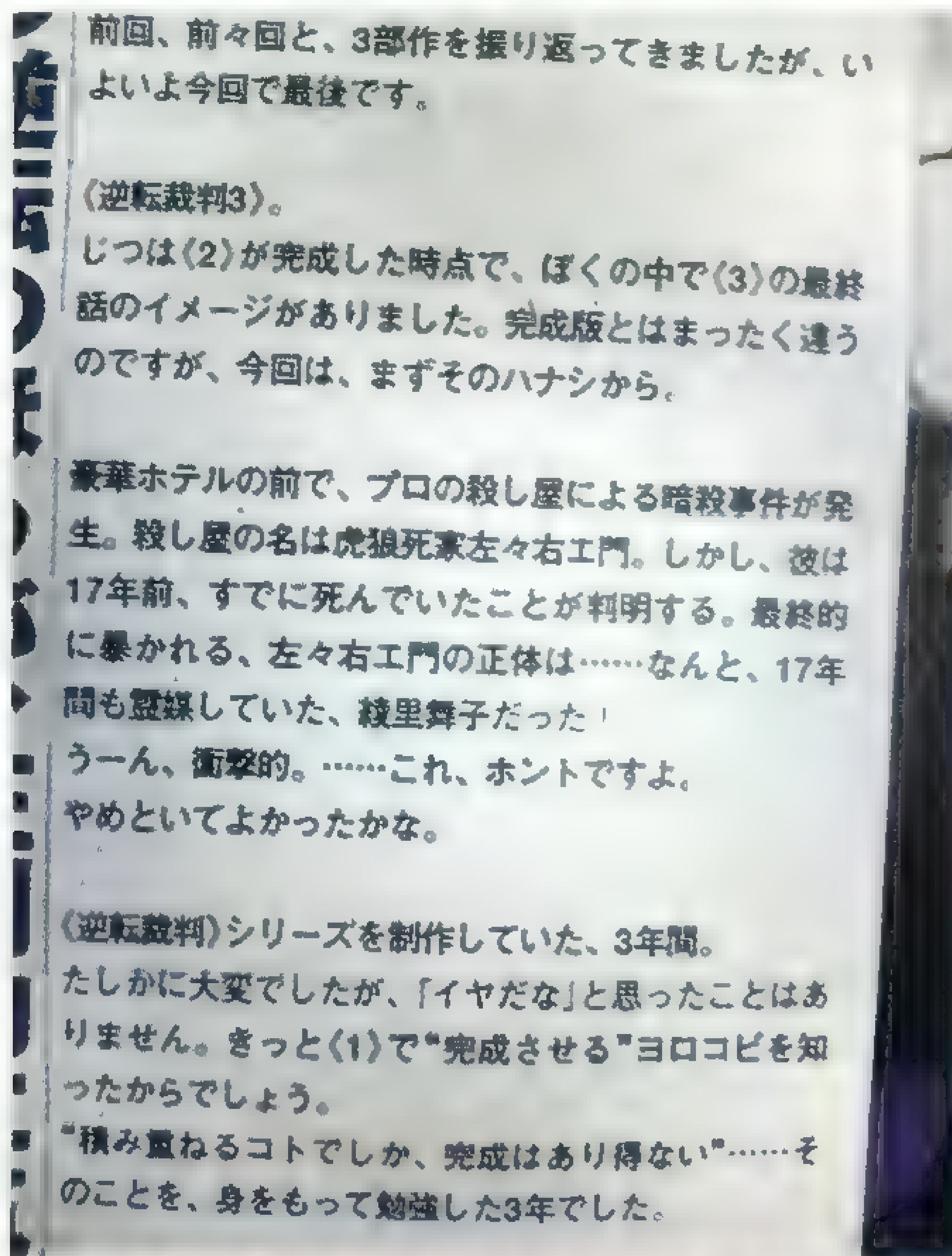
2、再次惊呼！逆转3原本的结局！

《逆转裁判3》发售至今已将近1年了，也就在这个时候其制作人巧舟突然在最新《トリマが》杂志上透露了有关于其在编写逆转裁判3剧本时原本所设定但后来在游戏中并未使用的结局。巧舟的原话是："其实在完成《逆转2》的时候，我就已经提前构思了《逆转3》中最后一章的结局了，其实那和现在大家所看到的最终游戏的完成版完全不一样。"

而其原本设定的最后一章的情节设定在豪华的宾馆前，这里发生了一起职业杀手的杀人事件，凶手是虎狼死家左左右卫门。然而，已判明他在17年前就已经死去了！所以这里所谓的左左右卫门的真实面目……居然是降灵使左左右卫门在自己身上附体达17年之久的那位隐姓埋名多年的绫里舞子！

陈行	游戏是生活的一部分，而生活并不是游戏的一部分。
读者资料	18岁，男，325000，浙江温州瓯海中学高三6班，兴趣：游戏、运动（网球）、动漫等

正因为这样夸张的设定使得巧舟自己也觉得太打击人了，所以最后在游戏的制作时还是放弃了这样的构思。但我们可以试想一下因为舞子灵媒使得左左右卫门上身而造成了那起杀人案，那么成步堂则要为帮助舞子开脱罪名而作努力了，也许最后的结局中舞子还不会如同现在的这个结局那样死去，不过就左左右卫门附体17年之久的这个问题还是令不少的逆转Fans们难以接受，现在我们比较好奇的是善于想象的巧舟是否还会将这一点变个花样用于现在正在开发中的逆转裁判DS新作中呢，不过这里也要感谢远在日本的朋友J-Stamp所提供的信息来源。



前回、前々回と、3部作を振り返ってきましたが、いよいよ今回で最後です。

《逆転裁判3》。
じつは《2》が完成した時点で、ぼくの中で《3》の最終話のイメージがありました。完成版とはまったく違うのですが、今回は、まずそのハナシから。

豪華ホテルの前で、プロの殺し屋による暗殺事件が発生。殺し屋の名は虎狼死家左々右エ門。しかし、彼は17年前、すでに死んでいたことが判明する。最終的に暴かれる、左々右エ門の正体は……なんと、17年間も憑依していた、綾里舞子だった！
うーん、衝撃的。……これ、ホントですよ。
やめといてよかったかな。

《逆転裁判》シリーズを制作していた、3年間。
たしかに大変でしたが、「イヤだな」と思ったことはありません。きっと《1》で"完成させる"ヨロコビを知ったからでしょう。
"積み重ねるコトでしか、完成はあり得ない"……そのことを、身をもって勉強した3年でした。

↑这就是传说中的逆转裁判3原结局。

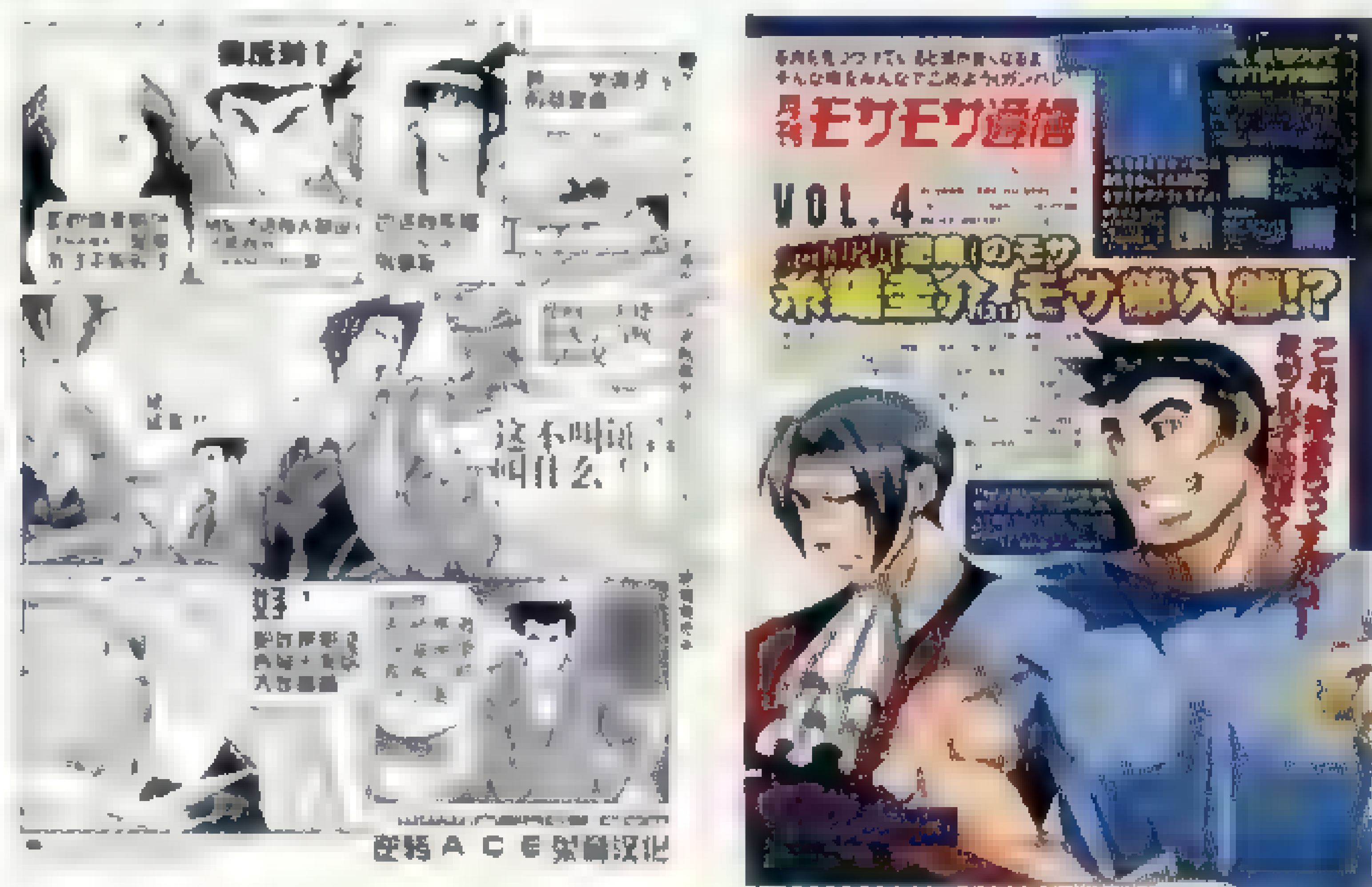
3、逆转裁判官方漫画发表

自从CAPCOM宣布逆转裁判DS版本开发以来就一直没有透露相关的任何细节情报，但围绕着逆转的官方周边情报却在一波波地放出，自从之前CAPCOM在《电击》和网络上广泛征集人设用于其官方设定本和逆转动画后，现在其又在《Fami通》进行了接连几期的逆转官方漫画连载，不知道CAPCOM的这些举动究竟是想要将逆转进行全领域的制霸还是为了逆转DS新作而有意无意所透露的一些动向呢。



↑逆转三人众，程序稻叶、制作人巧舟和原画设定岩元。

言归正传说到这部连载的漫画，其在Fami的正式连载前便已作过相关预告，当时令大家的期待度相当地大，当真正看到正式连载的漫画后，让人大跌眼镜的是漫画作者并非之前所有逆转饭们一直所默认的官方画师岩元，也并非第一同人画匠的小室，而是名不见经传的浅野屋千，所以其画风让传统的逆转迷们在感情上一时难以接受。所幸的是在剧本方面仍然是由巧舟亲自担当，不过剧本的内容就显得相当的恶搞了，连负责制作逆转游戏的三位主力人员都亲自上阵了，案件的被害者竟然是巧舟本人，嫌疑犯是欠有不少外债的稻叶，事件的起因是急缺钱用的稻叶建议巧舟一起来实现逆转漫画化来正式推出逆转的漫画，不料被不懂漫画的巧舟给拒绝，这让稻叶甚为恼火，不过巧舟也并非不愿意漫画化，只是自己真的不太懂，所以其决定自己先专研一下如何来画漫画，怎料其正在创作时就被人杀掉了，最后只留下一个凶手名字以“イ”（i）开头的线索，当然，“イ”开头的人很多，稻叶、岩元和系锯都是，不过比较倒霉的稻叶因为种种原因却成为嫌疑最大人而被当作被告提审，作为稻叶委托的辩护律师的成步堂则要面对老对手兼好友御剑检察官……至于后来的发展和详情请恕我们在此卖个关子，由于国内有幸能买到Fami通的朋友并不多，加上又是日文对白，令不少的逆转饭们都遗憾地错过这部还算不错的漫画，不过逆转A.C.E站目前已将全部的漫画文本翻译汉化，并将在2月中放出电子书exe版的逆转官方漫画中文版，敬请广大逆转迷们期待。



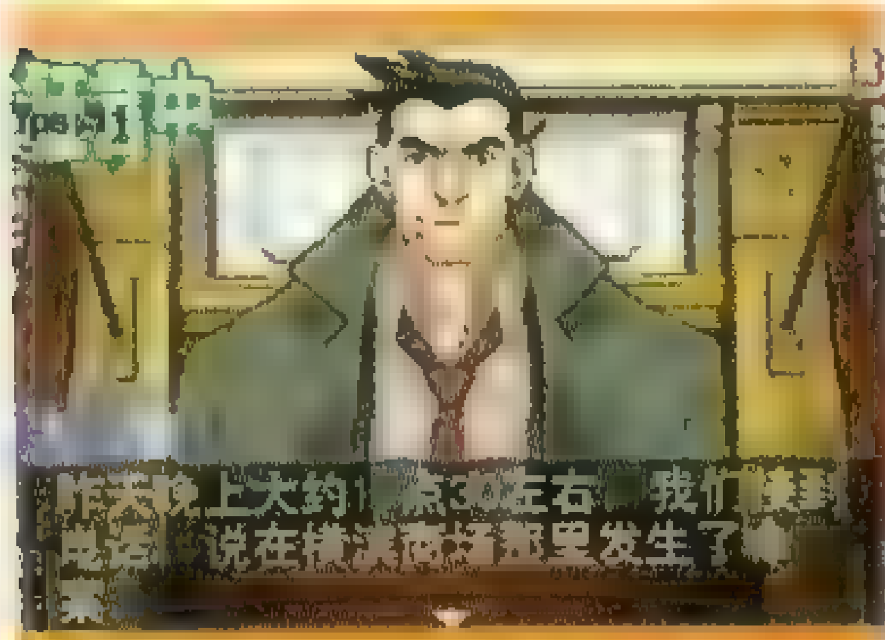
↑Fami逆转官方漫画的中文汉化版。

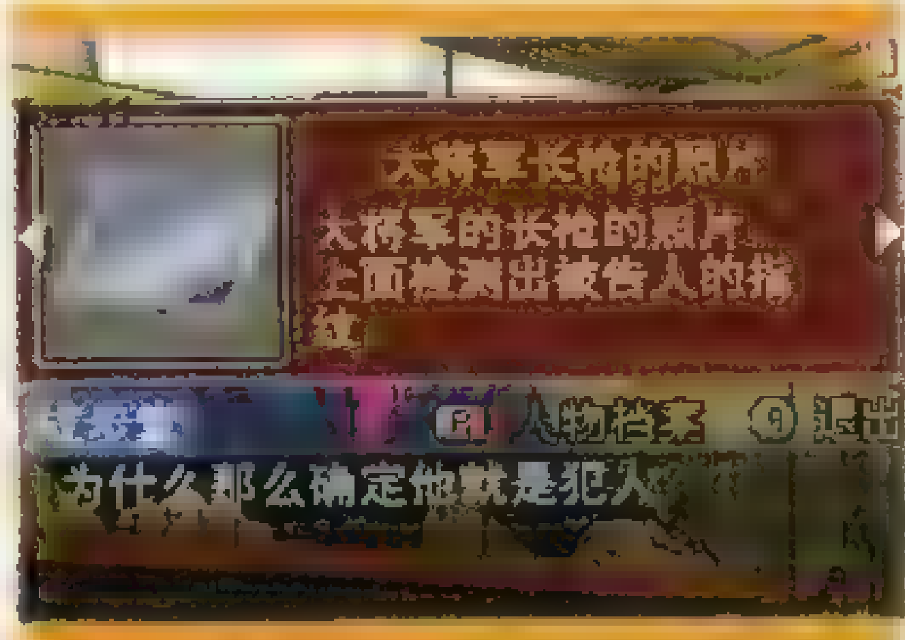
4、国人逆转原创游戏《逆转的时间》发布！

逆转裁判系列以其特殊性所在，具体突出的还是剧本和设定，而在游戏制作的程序方面没有什么较难的地方，所以这也是为什么这类大文本量的AVG游戏在其正式发售前官方都会在自己的主页上发布Flash格式的试玩，也正得益于此特殊性，使得以Flash形式来制作逆转原创游戏的想法

张庆	玩游戏玩精不玩多，喜欢的也不一定全拥有，花消大不一定就是专业玩家，菜鸟也一样比你强。
读者资料	28岁，男，530022，广西南宁新竹路31号6栋3单元3楼301号，兴趣：玩游戏、听音乐

得以实现。之前国内一直有强人致力于逆转文曲星和逆转Java手机游戏的制作，也有零星不完整的逆转Flash游戏，而且我们也介绍过日本同好在这方面的一些成果。如今很可幸地看到了逆转A.C.E站友Lecause君结合于无齿的情兽君原创剧本《逆转的时间》所制作的第一款国人原创逆转游戏，尽管只是Flash版本，但却达到了与GBA原系列相当高的相似度，随着该游戏的不断完善，相信不久的将来，大家便能享受到真正国人原创的逆转系列GBA游戏，对于本游戏感兴趣的朋友们可前往逆转A.C.E站进行下载试玩，同时也有该剧本的全部文本供大家浏览，另外向各位逆转Fans们透露一点便是逆转A.C.E站正致力于原创GBA游戏的开发之中，题材当然是逆转啦。





《逆转的时间》

程序制作、美工	Lecause
剧本	无齿的情兽

系统完成情况

证物	已完成
指证系统	已完成
人物动态	已完成
对话框的出现与消失	已完成
对话框和画面的震动	已完成
背景变黑	尚无
法庭问答	尚无
音乐	尚无
音效	制作中
文字出现速度	尚无
文字的颜色	已完成
鼠标是否变成手	讨论中
“我反对”等的制作	已完成
存储功能	已完成

地下图书馆



狩魔豪（かるまごう）65岁　初登场时间：逆转裁判1 第4章

完美主义者，40年来从没有输过一次的可怕检察官。他是御剑的师傅，不过，其为了判被告有罪而不择手段的冷酷无情的做法更胜弟子20倍。拥有完美传奇的他，生平只有过一次不光彩的经历，就是被御剑的父亲御剑信揭发使用不正当的证据而受到了惩罚。由此，他对御剑家产生了刻骨铭心的恨意。

在法庭上，他可以说是控制了一切，证人、证词、证物、审判过程。在如此完美的操纵下，造成了其40年不败的辉煌战绩。在逆转裁判第四章的故事里，他与成步堂的对决中曾一度取得上风，但是，在成步堂的努力下，狩魔豪最终还是落得身败名裂的下场。也正是因此，他才从自己荣誉的束缚中解脱了出来吧……



狩魔冥（かるまめい）18岁　初登场时间：逆转裁判2 第2章

天才检察官，她是狩魔豪的女儿。13岁就在美国取得了检察官的职位，5年以来从无败绩，继承了狩魔家的完美主义原则，每一场审判都是精彩的大获全胜。在《逆转裁判2》中，为了复仇而来到日本向成步堂龙一宣战，却经历了自己的第一次失败。由此，她开始体会到了自己所缺少的东西……

冥擅用鞭子，言语犀利，有她父亲当年的风范。然而在冥强势的外表下，其实也藏有一颗孤寂的心，她最大的束缚，就来自于她的父亲——狩魔豪。只有脱离了对父亲的依赖，冥才会得到自己真正的成长。在《逆转裁判3》的最后，冥默默地帮助了御剑与成步堂，这也表明了她已经有了不同于过去的成长，在今后，她一定能成为一个出色的检察官的！



星影宇宙之介（ほしかげうちゅうのすけ）64岁　初登场时间：逆转裁判1 第2章

星影法律事务所的所长，是一位非常有名的老牌律师，上翘的头发和胡子，以及胖胖的身体是他的特征。过去好像和千寻的母亲舞子认识，当初因为金钱而把DL 6号事件的秘密泄露给小中，之后由于良心过意不去而在法庭上帮助了舞子。想必面对千寻和真宵的时候也是充满了愧疚的心情吧，他是千寻的老师，在千寻立志成为律师的时候给予了她许多帮助。在逆转姐妹事件之后，也给予了成步堂许多的帮助。他经常会发出一种大人物般特有的咳嗽声，最常感慨的话是：“青春的每一天啊，是青柠檬的芬芳……”

苏奏颢	一见钟情爱上你，二话不说买下你，三言两语读完你，日日夜夜想着你，你——我永远的伙伴《掌机迷》。
读者资料	16岁，男，200082，上海虹口区保定路520弄34号201室，兴趣：读PG、玩掌机



神乃木庄龙（かみのぎそうりゅう）27岁　初登场时间：逆转裁判3 第4章

他曾经是星影法律事务所的No.1，后来因为一场意外而成为了检察官。

神乃木是一个很有性格的男人，也是千寻所崇拜的前辈，曾在千寻第一次出庭的时候帮助过她，并因为那起事件而和千寻走在一起，最后两人成为了恋人。

他很喜欢喝咖啡，无论何时何地其咖啡杯都从不离手，拥有敏锐的直觉和判断力。对待女性比较轻浮，但严厉起来时很可怕。

在和美柳千奈美的会面时被下了毒，从此昏迷不醒。而当几年之后他再次苏醒过来，面对他的却是仇人与恋人的双双去世，充满悲愤的他，把一切的责任都指向了成步堂龙一……



后藤（ごとー）？？？（33岁）　初登场时间:逆转裁判3 第2章

神乃木庄龙苏醒后所用的名字，自称为“完全无败，传说中的检察官”，而实际上那时却是他初次作为检察官出庭。对成步堂抱有很深的根意，这股根意在故事的最后得以化解。

他在法庭中喜欢饮用第107号咖啡，并且喜欢用17杯咖啡的时间来解决审判。

神乃木深爱着千寻，几度短短的会面体现出了两人之间深深的恋情。为了保护千寻唯一的妹妹真宵，他几乎牺牲了一切……

在千寻初次辩护的最后，他曾说过，“不到最后。男人是不能轻易流泪的。”而在《逆转裁判3》中一切真相大白后，流着血泪的他，那一句“别忘了，在我的世界中，是没有红色存在的，你看到的，一定是我的泪。”让人彻底为之震撼般地感动。



亚内武文（[illegible]）52岁　初登场时间：逆转裁判1 第1章

老牌检察官，有着尖锐叫声的懦弱的人。过去曾被称为“新人粉碎机”，专门对付新出道的律师，打击他们的自信心。在逆转裁判系列中，每一代第一章的对手必定是他。在《逆转裁判3》的第一章中，因为与千寻对决落败而使得斗志和头发一起消失殆尽，在逆转裁判1、2中以半秃顶的姿态出现，其经典的拍脑门冷笑姿势就是由此而来。在输给成步堂之后，一直想要再赢成步堂，这个愿望终于在《逆转裁判3》第3章中得以实现（由于那时的成步堂是芝九藏假扮的，因此亚内也终于圆了击败“成步堂”的那个梦想……）。



裁判长（さいばんちょう）？？？　初登场时间：逆转裁判1 第1章

在法庭内拥有最高权力的人，在逆转系列中几乎每一章都会出场。从逆转1到逆转3的三年时间里，裁判长的容姿相貌一直没有什么变化。在法庭审判中，以阴晴不定的审理著称，但是因为每次都能做出正确的判断，又被称为“不可思议的神奇裁判长”。裁判长的本名和年龄一概不知，是一个秘密……从光亮的头顶和下巴上漂亮的花白胡须来看，年龄因该很大了吧，也因此对一些机械和高科技物品等不太熟悉……

裁判长对美丽的少女和爱情等词汇没有任何抵抗力……此外，他还有一个同为法官的弟弟。



裁判官（さいばんかん）？？？　初登场时间：逆转裁判3 第4章

是我们熟知的裁判长的弟弟，也是一名法官。他是千寻与御剑初次上庭时面对的法官，喜欢在审理的一开始就急忙的宣布判决，好像有着胡乱审判的倾向。但其性格相比于他那有时不太正经的裁判长老哥来说要坦直得多，其黄色的毛发非常惹眼，这也是区别他和他老哥的重要标志，当然，两人名字的最后一个字也不相同……

华子楚	寻找朋友的我，等待你的回信，希望能成为永远的好朋友！
读者资料	15岁，女，276000，山东临沂市兰山区临沂七中初三4班，兴趣：绘画（动漫）、玩GBA、NDS、PSP





本栏目长期征求玩家联机心得，欢迎各位读者给本栏目来稿，分享自己的联机游戏乐趣。

责编/暗凌

口袋妖怪强化队赏析

文/pmgba 65535

常有一些新手为其PM所配的招式是四个攻击招，然后去强攻，这不能说一定不好，因为在某些特定情况下，强攻未必就是差，典型例子就是大金刚。但它们却很轻视强化技巧，下面这种说法算是比较有代表性的："我不明白为什么大家要把宠物仅有的4个招式里放上两三个能力型招式? 本人觉得应该给宠物装上不同系的招式，这样才能以一挡百，而且每回合只能行动一次，像冥想、龙舞这些都有啥用呢?"——在我初玩口袋妖怪的时候，也抱有同样的想法，这种想法一般是由通关所引起的。在通关过程中，由于自己PM的级别多是高于NPC手中PM的级别，用几招克制的招式确实能很快地解决对手。直到我开始研究口袋战术后，我才逐渐发现，强化技能，实在是轻视不得，因为实战不比游戏，实战时级别都是一样的，而且大家大都会准备一些防御高的PM作为盾牌PM，一般的强攻技巧遇上它们根本造不成太大的伤害。而如果经过强化的话效果则会截然不同。例如胡地不强化的话一发精神干扰打到快乐身上几乎就当挠痒痒，但经过多次冥想，两发精神干扰秒满血的快乐绰绰有余了。

实战中，比较常见的强化技巧有：剑舞、巨大化、龙之舞、腹鼓、萤火、冥想、高速移动、融化、栅栏、铁壁、超级健忘、宇宙力量等。当然这并不是所有的强化技巧，只不过一些实用性比较低的技巧我们不谈。单独一只PM所能完成的强化毕竟有限，但通过接力棒（バトンタッチ Baton Pass），就可以配合两只以上的PM共同来完成强化,一旦完成,破坏力更强大，但接力要成功,也绝非易事。因为破坏强化的技巧是几乎人人都会准备的,最常见的自然是强迫对手换人的吼叫和吹飞以及让能力值重归于零的黑雾。在实战中，强化与反强化、接力与反接力的较量尤为激烈。在正式讲解这些技巧前，我们有必要先来谈谈这些强化技巧对于能力的具体影响。在PM存在的时候，五围的数值是固定不变的，但是在对战中，又影响着各项数值的"能力等级"，PM出场的时候，各项能力等级均为0级，能力等级会因为双方的招式、特性的效果而变化，能力的上限为6级，下限为－6级，能力等级对能力的修正如下：

能力等级	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6
变化	2/8	2/7	2/6	2/5	2/4	2/3	2/2	3/2	4/2	5/2	6/2	7/2	8/2

下面我们就针对这些强化技巧谈谈适合使用的PM以及它们的一些配套战术组合：

剑舞（つるぎのまいSwords Dance）：使用一次剑舞能让PM的物理攻击力上升两个能力等级，是实战中最具破坏力的强化技巧之一，而且能学会的PM也非常多。我们使用剑舞，自然就是为了在最短时间内获得攻击力的最大提升以进行强攻，所以拥有高速度和高攻击力的一些PM就是我们最优先考虑的剑舞使用对象。这其中的最值得考虑的PM有飞天螳螂、巨钳螳螂、大甲、镰刀盔、赫拉克罗斯、狃拉、杀手兔、针叶王、火鸡战士等，这些PM的配法一般都是剑舞+二至三招攻击招+其他辅助技巧的模式，其他辅助技巧可以是忍耐（配合起死回生或者挣扎）、高速移动、替身等。而像火鸡战士这类在特攻方面也有一定威力的PM也可以适当考虑使用一招符合自身属性的攻击招式，以打击物理盾牌。值得一提的是，几乎所有草系PM均可以学习剑舞，虽然它们在速度上大多不具有优势，但它们却可以通过各种方式来弥补。像霸王花、美丽花和大食花都有催眠粉和叶绿素特性，它们可以配合天气来打游击战，看准机会完成剑舞；木

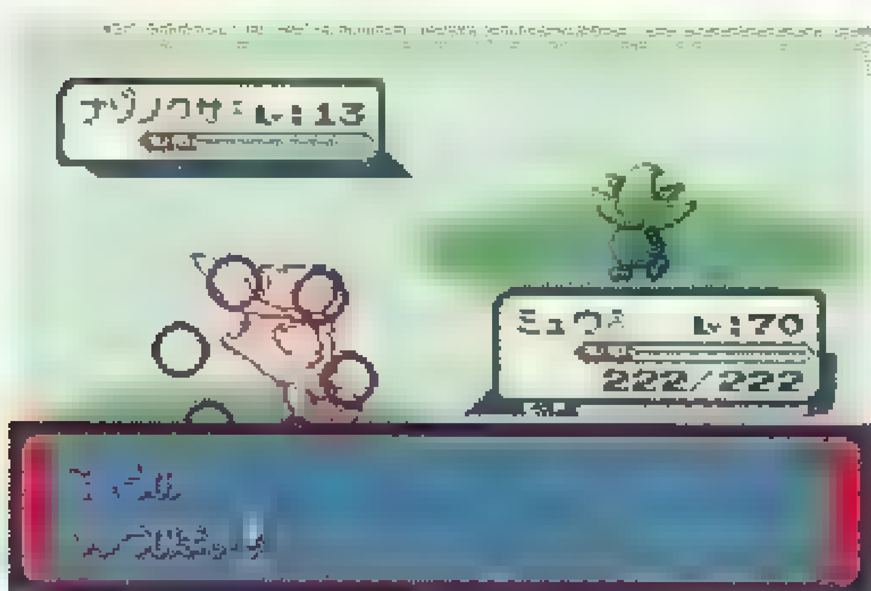
王昱璋	希望小偷们看完《天下无贼》之后不要用更新的手段来盗我最爱的PG哦。
读者资料	14岁，男，730030，兰州市十一中初二7班，兴趣：看PG、玩掌机



天狗除了也有叶绿素特性外，剑舞配合大威力的大爆炸更能让对手不寒而栗；毽子棉算是一个异类，它本身就是草系速度第一人，配合晴天更是全PM第一，虽然它攻击力不算太出色，但超强的干扰能力能让它更容易地找到机会完成剑舞。众多的剑舞草系堪称是剑舞家族里的一道亮丽风景线。剑舞因为其可怕的爆发力，一直都是接力战中的主角，可以说，接力战中60%以上都是围绕着剑舞转的。接力剑舞的PM主要有忍者蝉和巨钳螳螂，前者因为拥有加速特性，能同时完成攻击力和速度两项强化，为接力剑舞的最大热门PM；而后者则是胜在属性上，钢+虫的属性弱点只有一个火，而且钢属性抗性不错。此外接力剑舞的PM还有飞天螳螂、伪装花、灾兽等等，但较前两只PM要来得少。

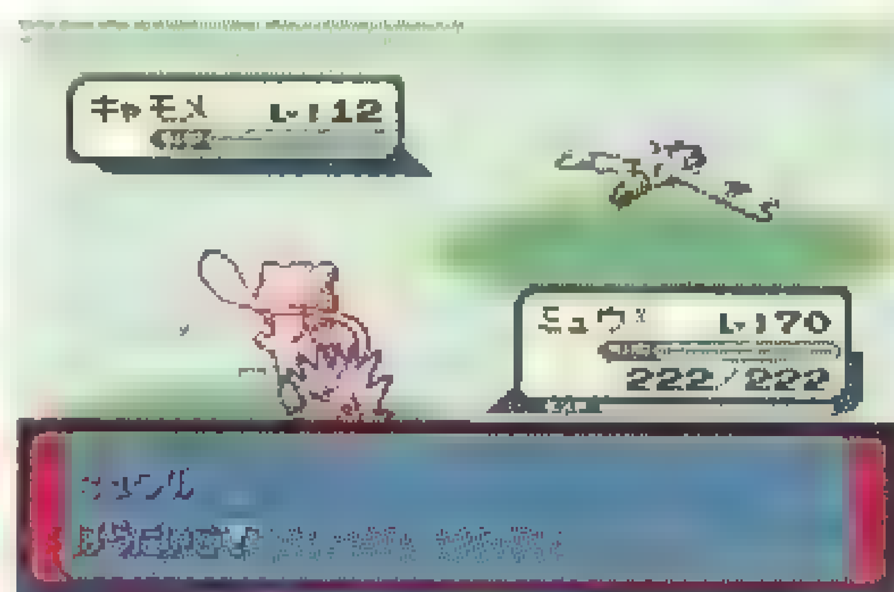
巨大化（ビルドアップBulk Up）：使用一次巨大化能让PM的攻击和防御各上升一级，它虽不像剑舞那样具有爆发力，但却更加稳扎稳打。使用几次巨大化后不但攻击力会非常高，而且防御方面对手也会无从下手。但若特防方面不尽如人意，同样也达不到预期效果，因为薄弱的特防就会成为对手的突破点。所以巨大化一般多由耐久比较不错的PM来使用，像怪力、大爪熊、相扑熊等PM就是比较不错的人选。使用上，可以直接是巨大化+三攻击招的模式，也可以是睡觉+梦话+巨大化+攻击招的模式，前者重视攻击而后者重视持久，可依情况选用。

诅咒（のろいcurse）：这里所说的诅咒，自然是指非鬼系的，它的效果是自己攻击与防御升一级，速度降一级。诅咒有些类似于巨大化，就是多了个速度下降的缺点，但一般使用诅咒的PM大多是为了打消耗战，速度下降关系不大，再加上会的PM比会巨大化的多，所以是实战中最热门的物理强化技能之一。诅咒因为是加强了物攻和物防，所以一些特防不错的PM就是使用诅咒的大热门，像鲸鱼王、冰神柱、钢神柱、大水怪、臭臭泥、妙蛙花、卡比兽、牛奶坦克等等，



而其中的卡比兽因为其非常优秀的特防和攻击而令它的诅咒使用起来过于恐怖，已经被大家所自觉禁用。诅咒战术一般是在自己就剩一只诅咒PM时才能发挥出最大威力，因为此时破强化最常见的吹吼无效，能破解的只有黑雾、灭歌，或者用一起同行同归于尽，又或者也同样是使用诅咒PM和对手一起诅咒后拼会心。但若只剩一只诅咒PM的一方准备了吼叫，能让对手一起拼诅咒的想法落空，其中的大水怪就符合要求。

龙之舞（りゅうのまいDragon Dance）：龙之舞能同时提升PM一级攻击和速度，正因为它同时提升攻击和速度，因此是实战中最多被应用的速攻战术之一。龙之舞会的PM不多，但在实战中却是大热门，这是因为会的几只PM在能力和特性上都非常不错的缘故。暴鲤龙和血翼飞龙的威吓特性能削弱对手一级攻击，而且能力和属性也比较不错，可攻可守，当它们在对手的物理攻击PM面前上场，趁着对手的攻击下降，就是这两条龙使用龙之舞的大好时机，当然，还要先确定对手没有岩崩这类克制它们的招式。另一条龙快龙因为没有威吓特性，所以使用上不如前两者来得多，但快龙的耐久比前两者高是快龙的最大优势。巨甲兽的龙舞战术也是非常可怕的，巨甲兽的扬沙特性本身就非常让对手头疼，配合它自身的超高攻击力和高耐久来使用龙舞往往能打对手一个措手不及。但因为巨甲兽的龙舞战术过于可怕，所以国内部分玩家在对战时已经自觉禁用了龙舞巨甲。所有的龙舞战术都可以是龙舞+两物理攻击招+一特殊攻击招（多火系和电系）的模式，保留特殊攻击招的目的是为了打击物理盾牌。部分能领悟挑拨（ちょうはつTaunt）的PM也可以考虑使用挑拨，这样一来能封杀几乎所有的破坏强化招式而逼迫对手只能使用强攻。暴鲤龙因为能学会挣扎（じたばたFlail）所以也偶尔见它使用龙舞+忍耐/替身+挣扎+地震/觉醒飞的配法，风险大但破坏力也更大，属于极端用法。



腹鼓（はらだいこBelly Drum）：腹鼓是通过牺牲自己最大HP的一半而让自己的攻击力上升到最高级（即攻击力变为原来的四倍），是所有强化技巧中最极端的一种。腹鼓能领悟的PM不多，而适合使用的PM更是少之又少，而且使用腹鼓更是对玩家操作水平的巨大考验，稍有不慎那只使用腹鼓的PM肯定是必死无疑，但一旦成功，凭借可怕的攻击力，就算不能秒杀对手全队也能重创对手半队以上。常见的腹鼓PM主要

蔡创立	前不见PSP，后不见NDS，念口袋之空空，独思SP而涕下。
读者资料	16岁，男，523820，广东东莞大岭山镇大岭山中学初三2班，兴趣：电脑、看漫画、掌机游戏



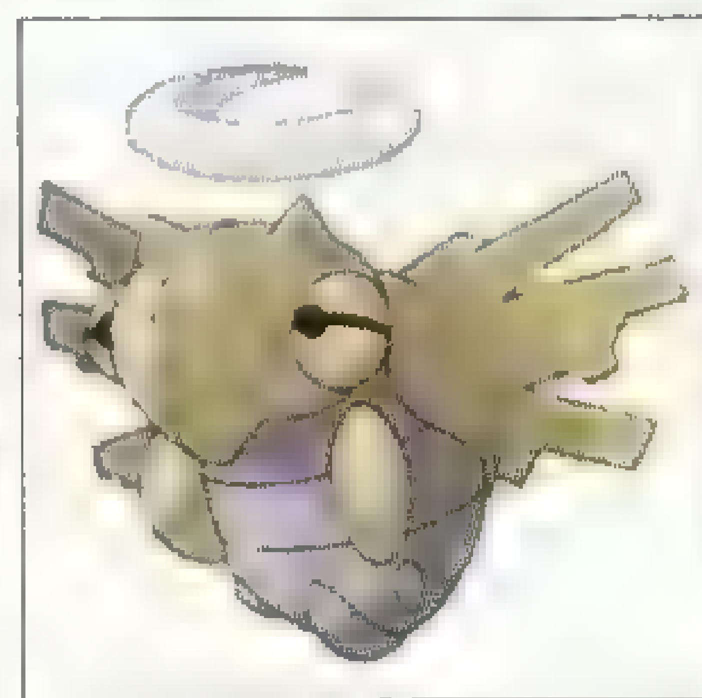
有卡比兽、喷火龙、黄鼠狼这三只，这三只PM各有特点。卡比兽速度非常慢但耐久非常出色，配招多是腹鼓+睡觉+报恩/舍身撞+影子球，道具使用睡觉果。上场和腹鼓机会就多是在对手的特攻PM在场上的时候，腹鼓完成后就立即睡觉。喷火龙速度快且攻击、特攻均比较出色，它和鼓掌果然翁的配合一度是处于几乎无敌的地步，但随着果然翁为大家所自觉禁用和水君这只物理盾牌的迅速崛起，喷火龙的腹鼓战术是越来越难用了。喷火龙的腹鼓战术配招多是腹鼓+燕返/觉醒飞+地震/岩崩+大字火/燃烧殆尽，道具多是速度果。黄鼠狼因为会挣扎，所以它的腹鼓战术也是最极端的，但一旦成功威力也是最可怕的。具体配招是腹鼓+替身+挣扎+影子球，道具使用速度果，HP控制为4N+1。这样一次腹鼓+两次替身就能发动挣扎了，它这时候的挣扎甚至连公认最强的物理盾牌钢鸟也挡不了，但显而易见，风险也是非常巨大的。所以，为了降低风险，也有人把挣扎换成神速（しんそくExtremespeed），神速是需要GBA与NGC联机才能得到的，威力虽有所降低但风险也随之降低。

萤火（ほたるびTail Glow）：萤火能使自己的特攻提升二级，堪称“特攻剑舞”，但相信绝大多数人对这一招是非常陌生的。这也难怪，全部386只PM里，能领悟这一招的，除了一只公萤火虫（方圆图鉴86，全国图鉴313）就是画画狗了，而且公萤火虫的特攻种族值只有低得可怜的47，但幸好它会接力（它的接力需要从忍者蝉或者吸盘魔偶那里遗传，建议是吸盘魔偶，这样还能一同遗传到戏法），这就注定了它是一只接力萤火的PM。配招可以是戏法+萤火+接力+一特攻技巧（多



为10万伏特），道具可以是专爱头巾。上场之后先看准时机使用戏法，如能把专爱头巾戏法给对手的特攻或者盾牌PM就是大功一件。之后就是使用萤火后接力了，保留特攻技巧是为了能打击对手，而且在萤火的帮助下威力也可以有一定的保证，要是萤火能接给胡地这种PM那破坏力自然非常可怕。画画狗一般不接力萤火。

冥想（めいそうCalm Mind）：冥想能同时提升PM一级特攻和特防，因为萤火的应用范围过低，所以冥想是实战中特攻PM强化的最主要手段。实战中冥想多由两类PM来使用，一类是以胡地为代表的速攻型PM，一类是以水君为代表的消耗型PM。前者的特点是利用一定的速度和特攻配合一至两次冥想后迅速秒杀对手，而后者的特点是利用一定的耐久（主要是物理耐久）再配合冥想，稳扎稳打，而经过这么几次强化后再慢慢解决对手。这两种强化战术都是非常厉害的。属于前者的PM，除了胡地，像吸盘魔偶、迷唇姐、光精灵、红、蓝水都等PM也都是比较典型的。而雷皇、炎帝不单单速度和特攻不错，耐久也比较出色，因此，在实战中它们也是为大家所自觉禁用的PM之一；而两只水都配合它们的专用道具心之水滴（特攻特防×1.5倍）后过于强大，也同样是禁兽。冥想速攻PM的配法多是冥想+二到三招特攻招+一招辅助技能，像胡地这类干扰技能比较多的，也可以考虑使用两招辅助技能。而后者除了水君，像呆河马、幸福蛋、超能女皇、飞天猪等PM也都是比较出色的，其中冥想水君是禁兽。冥想消耗PM因为目的是为了消耗，所以一般都会保留回血技能（多是睡觉），配招模式就多为冥想+睡觉/再生技能+两特攻招。



高速移动（こうそくいどうAgility）：使用一次高速移动能提升PM两级速度。在实战中，哪一方拥有了速度，就意味着哪一方拥有了先手优势（除非对手使用先制招式）。在两只实力接近的PM之间的交锋，胜负关键往往就在于哪一方速度更快，所以，假如一只PM的速度不错的话，几乎每个有经验的玩家都会把努力全分配给速度且性格修正速度。而高速移动，也得到了大家的高度重视。实战里高速移动一般有两种使用目的，第一种是利人型，也就是接力了。这类PM一般本身速度也都不错，但通过接力，还能把高速度传递给能力优势的队友。这种PM的

郭桂林	掌机是俺的生命啊，最期待NDS上会出《黄金太阳》的续作。
读者资料	22岁，男，132013，吉林市华山路3999号北华大学新校区理学院59信箱，兴趣：玩掌上游戏、画画

代表有飞天螳螂、雷精灵、钢甲螳螂等等，钢甲螳螂因为本身速度比较慢，为了方便使用速攻战术，也有把高速移动用于自己身上的。忍者蝉虽也会高速移动，但因为其本身的加速特性，所以给它配个高速移动的人不多；第二种是利己型，这类PM的代表，除了前面所说的钢甲螳螂外，还有钢螃蟹。钢螃蟹能力非常优秀，但除了速度，所以它的高速移动就很好地弥补了它这一弱势，抓住机会使用一次高速移动，就能在实战中占到不小的优势了。

融化（とけるAcid Armor）、栅栏（バリアーBarrier）、铁壁（てっぺきIron Defense）：因为这三招的效果都是提升PM两级防御，所以就放在一起说。防御力的提升能让PM在面对对方的物理攻击型PM时占到不小的优势，因此也值得大家的重视。会融化的PM里，水精灵多时使用融化+接力的组合，而臭臭泥则能够很好地弥补自己相对薄弱的防御力（虽然它还有更好的诅咒）。常使用栅栏的几只PM则多是防御力比较差的，像胡地等等，而会铁壁的PM不是比较冷门就是本身防御力就比较出色，所以应用不多。

超级健忘（ドわすれAmnesia）：能提升两级特防的超级健忘也是实战中比较不错的防御强化技巧。应用较多的PM有鲸鱼王、化石花、钢神柱等PM，而其中的化石花和钢神柱配合超级健忘在沙暴队





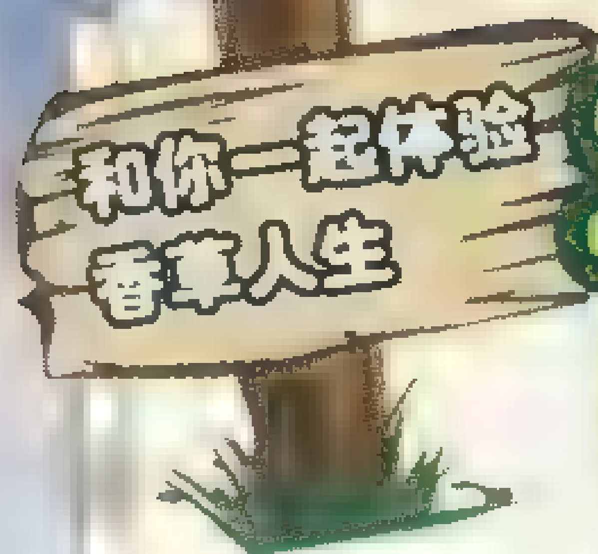
里均是非常不错的特殊盾牌人选。

宇宙力量（コスモパワーCosmic Power）：宇宙力量能同时提高PM的两防各一级，比较常见的PM有三合一土偶、宝石海星、皮可西等，我本人不大推荐使用这招，为什么呢？因为如果只是单纯强化两防而攻击没跟上，那遇上对手的盾牌也只能干耗着——别人打不动你可你也打不动别人，最后只能不了了之地换人。但有人会问上面所说的四招能分别强化两防两级的招式不也是只能强化防御但攻击不能跟上吗？但上面这四招有针对性，它们都能在最短时间内把某一防迅速提升，这是非常有利于盾牌PM生存的，而宇宙力量针对性不强，还没等你强化一两次估计你已经挂了。所以，我个人不太推荐使用这招。

下面我介绍的是国内一位口袋高手所组的队伍，因为这队伍里使用了两条威吓特性的龙，所以我称之为“双龙队”：

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
卡比兽	气合拳+替身+影子球+睡觉	+攻击-特攻	HP+6,攻击+252,特防+252	免疫
铁甲贝	冲浪+撒菱+高速旋转+大爆炸	不修正	HP+129，特攻+252，特防+129	贝壳装甲
血翼飞龙	龙舞+地震+觉醒飞+大字火	+攻击-特攻	攻击+252，特攻+100，速度+158	威吓
暴鲤龙	龙舞+地震+觉醒飞+挑拨	+攻击-特攻	攻击+200，防御+152，速度+158	威吓
快乐	地球投+反击+摇铃+生蛋	+防御-攻击	HP+252，防御+252，特防+6	自然恢复
水君	冲浪+急冻光+吼叫+睡觉	+防御-攻击	HP+252，防御+252，特攻+6	压力

这队伍道具均为剩饭。这支双龙队，和之前介绍的一支盾牌队有一点相似，这队伍里的综合防御力，尤其是特防，是非常出色的，卡比兽重视攻击而快乐重视防御.两者的配合是天衣无缝。但相对而言铁甲贝和水君所组成的物理防御线却不像特防那样值得放心，遇上高攻击力的PM依旧比较吃力，尤其是铁甲贝，它本身在物理方面就有属性弱点，再加上没有再生技能，如果没有一定的措施，是非常容易就战死的，但这时候这两条威吓特性的龙就起到了降低队伍防御压力的作用。而且这两条龙还是这队伍的主要攻击力量，凭借着比较不错的属性以及能力，只要能找到机会使用龙舞，威力不俗。两条龙的第四招的选择也是非常有讲究的。暴鲤龙的挑拨是用来封杀对手的吹吼、黑雾、鬼火等破强化的技巧，一不小心在它面前使用这些辅助技巧只能白白送给它强化机会；而血翼飞龙的大字火则是为了打击常见的物理盾牌钢鸟和核果兽的。就算这两条龙一时间打不开局面，凭借队伍里的几面盾牌，也完全可以和对手周旋至找到机会为止。这支双龙队，确实是强化技巧应用得比较好的一支队伍，攻守于一体，相信能给大家许多启发。



青青牧场

体验牧场生活，交流个人心得，获得详尽资料，分享游戏诀窍，解答疑难问题，尽在“青青牧场”，欢迎大家的参与！

文/pmgba 长沙黄瓜 责编/暗凌



牧场教学之MM篇



玛丽：内心很好的女孩子，非常喜欢书，而且自己也在写小说。对谈恋爱没多大兴趣，态度比较冷漠，是镇里图书馆的管理员。她的生日是冬20日，如果主角也选择了这天作为自己生日的话，她的生日就会变为冬23日。情敌是：格雷。

出现地点以及时间																			
结婚前		AM						PM											
		6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
晴&雨	一以外	家				图书馆-工作						图书馆		家					
晴	一	家	马德斯山山顶				家		杂货屋			家							
雨	一	家							杂货屋			家							

—— 喜欢与讨厌的东西 ——

特别喜欢：啊，谢谢！我真的可以收下它吗？

菜汁、菜奶、消闲茶

很喜欢：哇，好开心！谢谢你，那我收下啦。

竹笋、野葡萄、毒蘑菇、松蘑、青色草、红色草、黑色草、白色草、葡萄汁、肉丸粉、巧克力、醒神剂、大醒神剂、葡萄面包、巧克力曲奇、巧克力蛋糕、消闲茶叶、回复草、钻石、粉红钻石、谜之石板、装信的瓶子

喜欢：哇，好开心！我可喜欢这个了。

普通：谢，谢谢。

讨厌：嗯……怎么办好呢？我不喜欢这个啊。

非常讨厌：呃……这，这是什么？

杂草、石、枝、海盗之宝、古代鱼化石、空罐、长靴、鱼骨、黄金木材

其他：谢谢……嗯，这个首饰很奇特？这种矿石我从来没见过啊！

手镯、项链、耳环、胸针

其他：啊，这种香水！我以前只知道它的名字，用倒是没用过。谢谢你，我会好好用的了。

香水

其他：是给我的？哇，我正想要呢，我会好好保管的。

裙子、面膜、润肤霜、防晒霜

特别爱情度增长：每天上图书馆2楼，每持续15天爱情度加2500。

—— 爱情事件 ——

时间：一以外，AM10:00至PM6:00

地点：图书馆

选择：选“有烦恼说出来听听”，玛莉的爱情度+3000，选“那样很危险，以后小心”，玛莉的爱情度不变。

时间：日、四、六 AM10:00至PM:00

地点：图书馆

选择：选“答应”，玛莉的爱情度+3000，选“拒绝”，玛莉的爱情度-2000。

时间：一，PM0:00至PM5:00

地点：山顶

选择：选“试过”，玛莉的爱情度+3000，包里有空格,可拿到“让玛莉感动的本”，选“没试过”，玛莉的爱情度-2000

时间：一，AM10:00至PM1:00

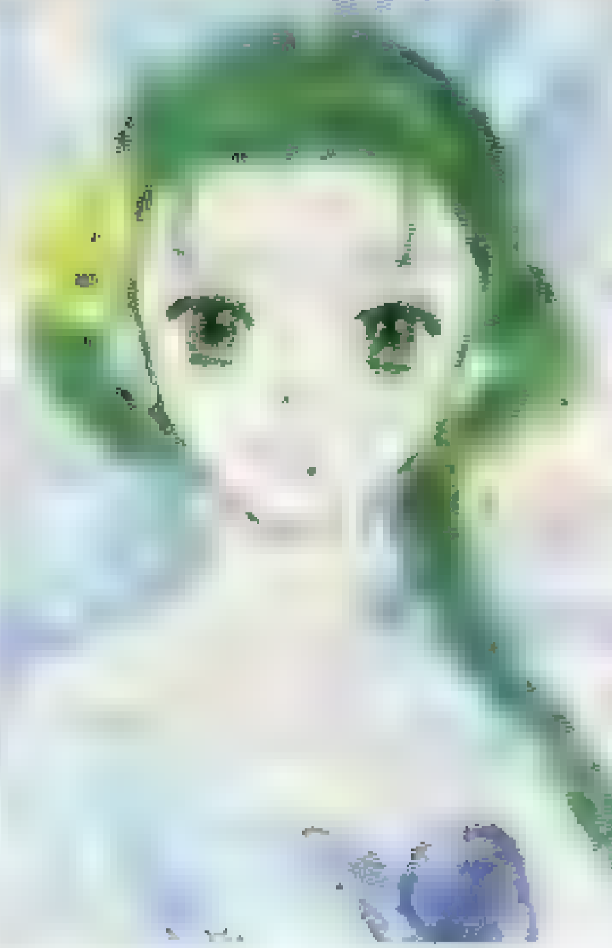
地点：玛莉的家

选择：选“没什么好提议”，玛莉的爱情度-2000，巴基尔和安娜好感度-10，选“牧场工作什么的”，玛莉的爱情度+3000，巴基尔和安娜好感度+20，选“巴基尔的工作”，玛莉的爱情度不变，巴基尔好感度+20。

五个女生的情报总算完结了，大家看到自己喜欢MM的资料了吗？对了，忘记了我们最最崇高的女神阁下了。下面我们就来看看隐藏结婚对象女神的资料吧：

女神：一年四季潜在泉中的女神，有着神圣的职责——就是等待牧场主们把不小心丢到泉里的物品据为己有，然后突然蹦出来吓你一跳，对你说非常喜欢你送的东西（是我不小心丢下去的，还给我……），然后再问你联机吗？选不的话马上用光的速度消失在你眼前。生日是春8日。

—— 喜欢与讨厌的东西 ——



很喜欢：对了，你刚才给我的供品我很喜欢，再见。

草莓、菠萝

喜欢：对了，你刚才给我的供品我非常喜欢，再见。

萝卜、马铃薯、青瓜、包心菜、番茄、玉米、洋葱、南瓜、茄子、胡萝卜、地瓜、菠菜、青椒、蛋（S、M、L、G、P、X）、牛奶（S、M、L、G、P、X）、消闲茶叶、三色花、月泪草、猫薄荷、青色奇幻草、红色奇幻草

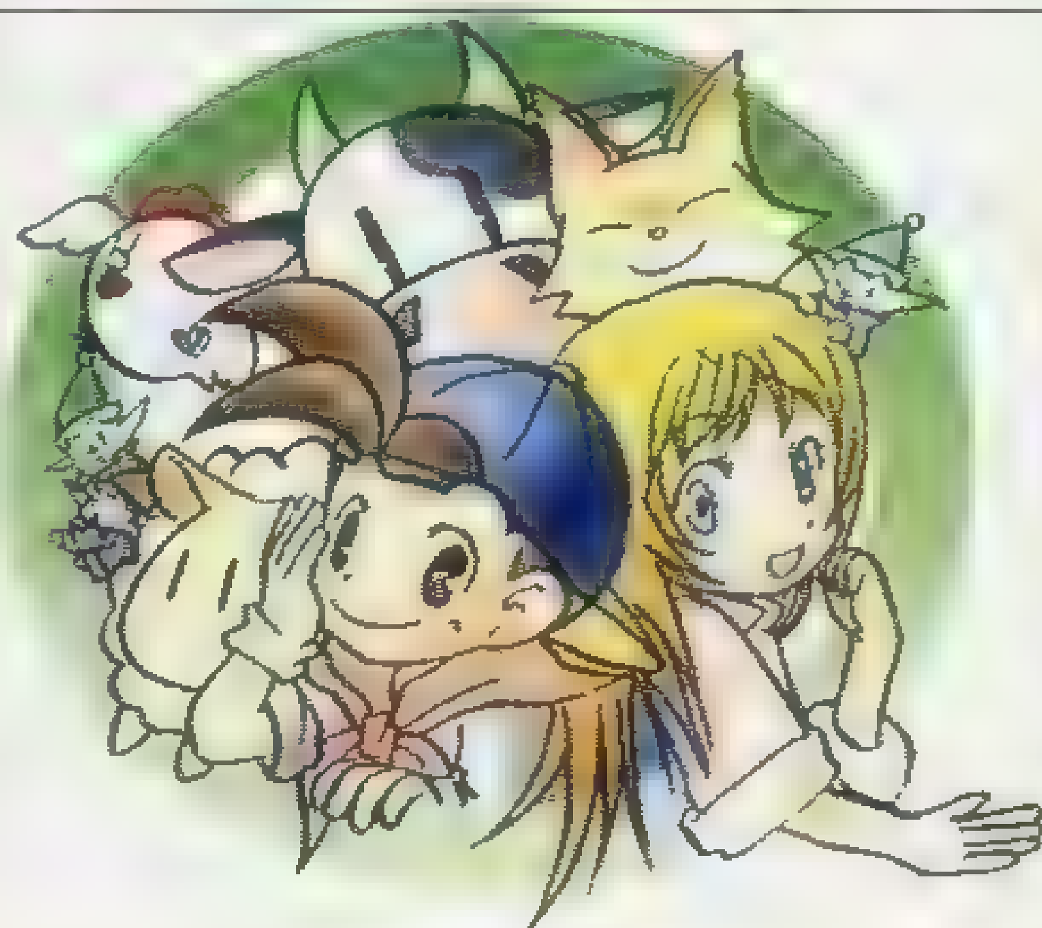
普通：对了，你刚才给我的供品我说不上喜欢，也不能说讨厌，再见。

竹笋、野葡萄、蜂蜜、苹果、蘑菇、松蘑、温泉蛋、蛋黄酱（S、M、L、G、P、X）、奶酪（S、M、L、G、P、X）、青色草、绿色草、红色草、黄色草、橙色草、紫色草、蓝色草、黑色草、白色草、SUGDW苹果、HMSGB苹果、AEPFE苹果、小鱼、中鱼、大鱼、春的太阳、夏的太阳、秋的太阳、冬的太阳、羊毛（S、M、L、G、P、X）、毛线团（S、M、L、G、P、X）

讨厌：对了，你刚才给我的供品我很讨厌，再见。

毒蘑菇、葡萄酒、葡萄汁、肉丸粉、巧克力、油、小麦粉、咖喱粉、饭团、面包、回力剂、大回力剂、醒神剂、大醒神剂、荞麦粉、年糕、野葡萄酒、腌青瓜、沙拉、咖喱饭、炖品、味噌汤、炒青菜、炒饭、锅烙、三文治、果汁、果奶、菜汁、菜奶、调和汁、混合奶、腌萝卜、烤马铃薯、草莓酱、草莓牛奶、番茄汁、番茄酱、爆米花、玉米片、烤玉米、菠萝汁、南瓜布丁、炖南瓜、酱烤茄子、地瓜布丁、烤地瓜、凉拌青菜、炒鸡蛋、菜肉蛋卷、蛋炒饭、煮鸡蛋、布丁、热牛奶、奶油、奶酪蛋糕、干酪、苹果派、苹果酱、苹果烧、竹笋饭、葡萄酱、蘑菇饭、松蘑饭、寿司、果酱面包、奶油烤面包、葡萄面包、咖喱面包、土司、法国土司、鱼片、煮鱼、什锦寿司、比萨、乌冬、咖喱乌冬、天麸锣盖浇饭、乌冬烧、荞面条、天麸罗面、干烧伊面、烫荞面、天麸罗、筑前煮、赏月丸子、烤年糕、烤饭团、粥、天麸罗饭、鸡蛋饭、大学芋、炸肉饼、鱼糕、曲奇、巧克力曲奇、冰激淋、蛋糕、巧克力蛋糕、热蛋糕、消闲茶、回复草、失败作（在碟子上的、饮品、盛在锅里的、点心、面包、乌冬）、废矿石、铜、银、金、秘银、奥里哈钢、金刚石、贤者之石、月亮石、紫水晶、沙漠玫瑰石、玛瑙、萤石、橄榄石、黄玉、红宝石、祖母绿、钻石、粉红钻石、亚历山大石、手镯、项链、耳环、胸针、香水、裙子、面膜、润肤霜、防晒霜、杂草、石、枝、木材、饲料、鸡饲料、谜之石板、装信的瓶子





非常讨厌：对了，你刚才给我的供品我很讨厌啊，再见。

海盗之宝、古代鱼化石、空罐、长靴、鱼骨、黄金木材

其他：对了，你刚才给我的供品我很讨厌，再见。

裙子、面膜、防晒霜、润肤霜、香水、耳环、胸针、手镯、项链(化妆品统统不要，555……)

下面我们就来看看有哪些苛刻的条件：

1、所有农作物都卖出过；

2、全部鱼都钓到过；

3、矿石场的物品全都挖出过；

4、得到所有的女神的秘宝；

5、爱情度60000、买了大床、游戏时间5年以上；

6、卖出所有的物品，湖、泉矿场挖完所有物品。

特别爱情度增长：每走一万步、十万步、一百万步、一千万步、一亿步、十亿步女神都会出现，每次出现加爱情度三千。物品单个卖出1万、10万、100万、1000万、1亿、10亿；钓的鱼1万、10万、100万、1000万、1亿、10亿；湖、泉矿场挖到100、200、255层时，女神都会出现，每次加爱情度三千。

跟女神结婚的条件特别苛刻，而且说实话，女神的发型使她看上去特别的“老”，如果你不介意，或者是牧场的超级饭，那就努力吧！

徐国勇	SP是过去时，NDS是现在时，PSP是将来时。
读者资料	14岁，男，550003，贵州贵阳湘雅村文雅巷九单元21号，兴趣：打篮球、游戏

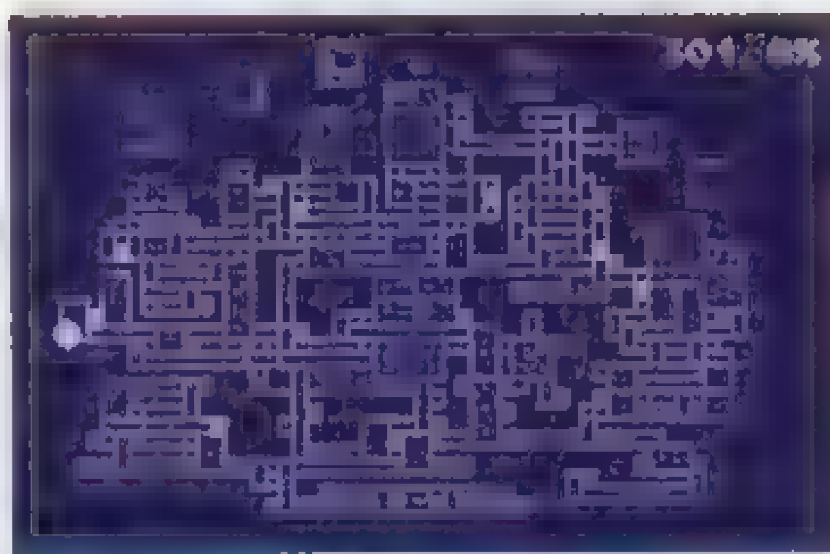
恶魔古堡

DS的恶魔城已经有预订了，这PSP怎么还是没戏呀。晚一些出其实也是不要紧，但千万不要做成《月下的夜想曲》那样的、想当初PS一个初期版——少点东西少点地图少点人，之后再出一个SS版加点赶工时候没做完的东西就好意思出新版来骗钱。如果真是这样的的话……一个PSP，一个NDS，再加上去购买的软件的钱会把我等恶魔城FANS榨干呀！（阔少除外……）

文/ASTAROTH 责编/小侃

恶魔城之大理石廊下

（接上期）



写到了出城就不能不写地图和地图完成率，GBA上3作恶魔城出城后都不能增加完成率，但我们可以通过修改来达到目的。还是以晓月为例（因为晓月的地图修改最BT）：晓月地图上的每一小条都是由8个地址组成的，前4个是灰色地图（2周目时没走过的颜色）、后4个是亮蓝色地图（走过的颜色）。先把后4个地址改为00，00，00，00本来走过的亮蓝色地图就变成了2周目时没走过的灰色地图，再把前4个地址改为00，00，00，00本来变成灰色的地图也不见了。

而把0000B0到000370之间的数值都改为FF，完成率则会达到300%以上。

除此之外这些地址还能控制某些地方怪物出现的情况，特殊门的开关情况，墙壁的毁坏状态等等。怪物出现的情况是指某个地方在前期出现的是低等怪兽，后期击败某个BOSS，或者完成某段剧情时，先前出现的低级怪兽就会变成高级怪兽。具体的例子就是《月轮》里可以打出最强盔甲（诅咒之铠，防御+550的能力显然要比只加500的光辉之铠好很多，而扣的10点攻击力显然是微不足道的）的恶魔莉莉斯，这个怪兽位于机械塔的某个隐藏房间里。在击败地下保管库的死神之前，去这个房间只能碰到会放雷球的铠甲武士，但在击败死神之后再去，这个怪兽就会出现了。GBA上几作里这样的情况通常是在地图地址的最后一段上记录的，改为FF会让所有地方的怪兽都变为最终期的。PS版的月下则是夹杂在地图和小门/墙壁的记录数据里的，改的话要麻烦很多，但功能也很强。比如可以直接修控制改死神出现的内存数据，以达到让死神不出现搜身等目的；特殊门的开关情况很好理解，最好的例子出在白夜里。只能用马克西姆腕轮开的门只要开一次，系统就会在控制这个门的内存地址上记录下来，下次再来的时候不带马克西姆腕轮也能通过。因此我们只要把这个地址上的数值由通过前修改成通过之后的，就能做到哪怕是没有马克西姆腕轮也能通过这个门。这个地址通常是和地图形态一起记录的，没通过的时候通常记为00，通过之后记为01，但实际修改时和地图显示一样改为FF也是没有问题的，可以省去特地找地址的麻烦；墙壁的毁坏状态和门的开关状态差不多，也是和地图显示记录在一起的。例子就更多了，《晓月》幻梦宫里有的地板是可以打开的，当打开下去之后可以靠修改找到的对应地址上的数值把地板再封上，这时再往上跳就有可能被挤到恶魔城的其他地方去。

恶魔城之百科书屋

（接上期）

当时这是由七个氏族所组成的盟派，也是至今较大的盟派。密党包括了7个氏族的血族(Kindred)成员：优秀的学者兼战士，致力于追求身体与心灵完美的布鲁赫族（Brujah），激进而缺乏荣誉感和历史感，如同被宠坏的孩子；寂寞、流浪的冈格罗族（Gangrel），舍弃了文明的诱惑而选择在荒野中在野兽和狼人中间挣扎求生；末卡维族(Malkavian）时而优雅、精明，时而混沌而疯狂，在自身的矛盾中痛苦而永生；背负着远古诅咒的诺费勒族(Nosferatu），从成为血族的一刻起失落的不仅仅是人类的心灵，甚至是外在的容貌；自认为是美的保存与守卫者的妥芮朵族（Toreador），放纵而才华横溢；睿魔尔族(Tremere)疯狂地寻求永久的生命，不惜用魔法和鲜血来维持血族的身份；高贵的梵卓族(Venture）是征服、战争、与十字军的化身，身为血族的痛苦、尊严、自我的惩罚却无法换取灵魂的救赎。

密党创立之时立下了六道严格的戒律传统（Six Traditions），要求盟派中的后世吸血鬼永

张吉庆	希望NDS能在所有学校普及，每次上课时老师把字写在触屏上用蓝牙传输给学生，这样一来就可以……
读者资料	17岁，男，300201，天津河西区乐园道白云路37号卓群高中高二2班，兴趣：WE、KOF



远遵行。整个戒律传统的最高宗旨，就是规定吸血鬼必须隐匿于人类社会中，绝对不得暴露身份，以免导致吸血鬼生存的危机，这就是「避世」戒条的由来。这个戒条即使是在没有密党这个设定的文学作品里也是很常见的，由此可见这六戒影响的广泛度了。

The First Tradition: The Masquerade

Thou shalt not reveal thy true nature to those not of the Blood. Doing such shall renounce thy claims of Blood.

第一戒条：避世

第一条传统是最重要也是最核心的血族戒律：潜藏。

违反此传统的血族会受到最严厉的惩罚，而整个血族都可能因此受害。

几乎所有的文学作品里都有此条，可见这个戒律的知名与重要性。《天谴者女王》里的黎斯特就是因为违反了这个戒律，遭到了几乎全世界的血族（Kindred）的狙杀。

The Second Tradition: The Domain

Thy domain is thine own concern. All others owe thee respect while in it. None may challenge thy word while in thy domain.

第二戒条：领权

中世纪以前的血族（Kindred）大多有自己的地盘，但当代的血族领域通常是指王子（Prince）的辖地。有些地方的王子有时会将辖区暂时委托给长老（Elder）们管理。长老议会掌权是在封建社会即将消亡的时候才形成规模，但卡玛利拉（Camarilla）成立一段时间后还是重新增加（好别扭的用词啊）了王子主政这一传统（当然，还是要在长老议会的“辅助”之下）。

有些年轻（在血族里也就意味着能力与地位的低下）的叛逆者会扭曲这项传统的原意，想要靠结党营派地形成地方势力。以此为筹码来和年长的血族们较量，因为这样的小团体多由性格叛逆的血族组成，缺乏组织纪律性也是理所应当的，为了地盘和权利的争斗经常在他们中间发生。但只要他们不违反潜藏这项最主要的戒律和王子的号令，不把事情闹得太大，长老们等当权者并不会在这一点上加以过度的约束。私底下，领地的当权者经常会设法让这些小团体彼此不合，以此用引发的小冲突来压制叛逆的血族成员的力量和冲动。《惊情四百年》里的德拉克拉伯爵就被众人以“王子”相称（当然，放在这部片子里这样叫其实是错误的，因为在当时卡玛利拉还没有成立。应该是编剧的小错误），并且为保护自己的封地与异族战斗。

The Third Tradition: The Progeny

Thou shall only Sire another with the permission of thine elder.

If thou createst another without thine Elder's leave, both thou and thy Progeny shall be slain.

第三戒条：后裔

这里所说的长老（Elder），本来是指自己的上辈，不过现在卡玛利拉（Camarilla）通常解释为当地的王子（Prince）。也就是说，如果血族要创造新的血脉，必须征得当地王子的同意。王子对于新创造的血族，拥有绝对的处置权，他可以承认其资格、将其放逐，甚至杀掉。卡玛利拉赋予王子这项权力，以此来控制叛逆者的数量。

《吸血迷情》里路易斯的后代克劳迪亚和克劳迪亚的后裔就是因为没有等到当地长老会的认可才被一起烧死在炉子里的。（未完待续）



人人聊天室

你言我语，插科打诨，参与聊天，人人有责。

祝全国读者春节快乐

思亲

人去楼空伴孤灯，
低头无语思双亲。
未老鬓白皆为谁？
惟望学鸦知反哺。



表情符号就是这个意思

^_^	呵呵
d-_-b	可恶
@_@	晕死
-(-)-	惊讶
---!	安静ing
┌(-_-b)┐	鄙视你！

雪人记事本

1、由于雪人的工作疏忽，导致此前26和27期幸运一秒的中奖读者地址不翼而飞，在被飞月痛打一顿之后，目前雪人已经表示将吸取教训，今后再也不会把女读者的地址弄丢了。（说完这些话后雪人又被风林、飞月等众小编“大合揍”了一顿。）在向这中奖者表示诚挚歉意的同时，也请中奖者尽快和我们联系，以便我们发放奖品。（联系方式详见本刊目录页。）

2、暗凌最近被分派了不少工作，一时间非常忙碌。某日，她忽然宣布将熬个通宵，雪人等人对她这种工作态度深表敬佩。不料，第二天众人发现她的工作并没有完成太多，一问之下，暗凌答曰：“昨晚忽然有些困，于是就玩游戏了，玩着玩着发现你们就来了。”众人皆晕倒。

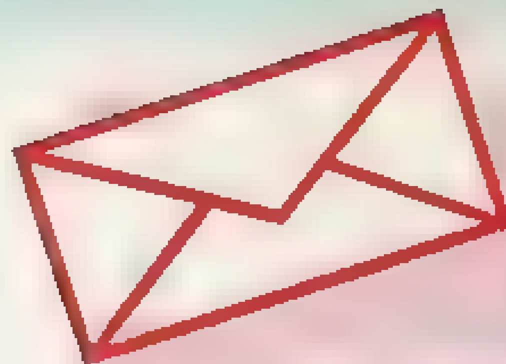
3、本期制作时正逢春运高峰，编辑部返乡过年者不少，众人皆为车票愁。独见AKIRA大人不慌不忙，以为他有买票秘诀，哪知他竟然是为了不耽误《动新》出版日期而选择留守，看来他真是为了读者而鞠躬尽瘁了。虽然我们没有像AKIRA大人那样选择留守，但是我们也全力以赴地制作了新一期的杂志。本期杂志上市时，相信大家还沉浸在节日的喜庆中，我们希望本期杂志能够为各位读者大人增加一份节日的快乐。

来自浙江省湖州市的吴昊：近日来，女友总让我扮成雪人，问其缘由，女友答曰“一、雪人比你可爱；二我比较喜欢雪人……”结果被我狂扁……

来自东北的雪人：有没有搞错啊，打女生啊，这可不行啊，俺可是个和平主义者哦！看，俺就从来不和编辑部里的女生搞对抗哦！

来自湖北的暗凌：老大，搞对抗是需要实力的，只要还有飞月姐姐在，你还会是和平主义者的。

张柳文	游戏是人类沟通的桥梁，会玩游戏的人才会享受生活。
读者资料	17岁，男，567000，河源市职业技术学院美术班，兴趣：画画、打机、看NBA



之前曾经有一位女读者因为对雪人、AKIRA和绫小路义行感到不满而对三人进行了不明诅咒。最近，这位女读者终于现身了，以下就是她的留言。

来自浙江省宁波市的孔莉莉：哎呀，我哪有诅咒过AKIRA了？我只是诅咒随便乱用“名人名言”的雪人而已……至于异形君，我诅咒他不是因为“老婆”，人家基德殿明明只有17岁，和新一一样大的说，年过半百的是他老爸……人家才4X，你怎么可以说他年过半百呢？所以，稻草人伺候！绫小路掉钱包，绫小路掉钱包，绫小路掉钱包……绫小路掉PSP，绫小路掉PSP，绫小路掉PSP……（手钉稻草人诅咒ING）

AKIRA：既然不是诅咒偶，那偶就放心了。

雪人：幸好俺的属性比较特殊，诅咒对俺的杀伤力比较小！

绫小路义行：虽然你的诅咒比较可怕，但是你们既然叫我“异形”，那么我也不是普通人类，所以这种诅咒对我的效果也是有限的了。

董事＋雪拉＋飞月：这么说从上次到现在你们工作不认真的借口也就不存在了，赶快交代你们不认真工作的真实原因。别跑，这次不会轻易放过你们的。

AKIRA＋雪人＋绫小路义行：不要啊，救命啊！

于是，“被诅咒三人组”就这样被狠狠地修理了一顿，看来孔莉莉的诅咒还是起到了一定的效用啊！

AKIRA＋雪人＋绫小路义行：世界上最可怕的生物果然是……

来自东北的雪人：d- _-b!小小年纪,瞎说啥实话啊！

来自广东省化州市的王治文：振兴中国游戏靠谁？我们！不靠我们难道靠他们？（他们＝爸爸＋妈妈）

来自东北的雪人：就现阶段来说，振兴中国游戏需要花钱，如果自己不能赚钱的话，就只有靠父母的钱来振兴中国游戏，所以振兴中国游戏目前还是要靠各位父母大人的！

来自长春市的丛圣峰：老师让我写360字作文，我写道“今天，我看了《掌机迷》，真好看，真好看，真好看……”共360字。

来自东北的雪人：想不到俺小学同学用来拼字数的招数现在还有人再用，不过奉劝大家还是少用为妙，毕竟这种招式对于自身获取经验值意义不大，而且很可能增加老师的怒值，导致其使用某必杀技，到时候可就惨了哦！

来自郑州市的李晓明：24期漫画中，雪人那样的重量能坐上云彩吗？

来自东北的雪人：看过《七龙珠》朋友都知道，能不能坐上云彩与体重无关，主要是看心地是否纯洁善良。

来自江苏省苏州市的钟杰：有厚礼？不会是真的吧？我不贪心，能给我一台NDS和一台PSP就行，对了，别忘了游戏！

来自北京的王宇川：人啊，不能太贪心！可是，PSP太少点了吧？

来自东北的雪人：世界上最贪心的生物果然是……

来自重庆市的罗咏升：偶的笨笨GF也想玩掌机GAME，麻烦哪位仁兄tell me哪款游戏女生一定like，而且容易上手。

来自北京的飞月：其实我们每期的“女生·游戏·GO”栏目都会介绍一些比较适合女生玩的游戏,希望罗读者的女朋友能够从里面找到适合自己的游戏。

来自武汉市的钱力：自从买到24期《PG》后，五张明信片没到学校就被女生抢光，害我女朋友2小时20分没和我讲话。

来自东北的雪人：其实呢，遇到这种情况时最好的办法就是再买一本来送给女朋友，这样的话不仅她会满意，我们的销量也会得到提升,可谓“双赢”。

来自湖北的暗凌：老大，你又在这里乱作广告了！







- 第14、15、16期……10元/本
- 第17、18、19、21、22、23、24、25、26、27、28期……9.8元/本

★邮购地址：北京安外邮局75信箱　发行部
★邮编：100011
★联系电话：010－64472177
★邮资免取

马闯	如果按目前的经济情况，正版软件200元，我会接受。
读者资料	22岁，男，110004，东北大学525信箱，兴趣：用GBA SP看小说、玩《逆转》

坐家传道

ZUO JIA CHUAN DAO

本期嘉宾：∮☆正树★



那么，在正式介绍我个人的机战编年史之前，先再把我现在的情况做下文字说明。我个人的笔名的全名是“∮☆正树★”，简写为“正树”，大家要称呼我的话，还是和以前说的一样“树树”就行了，不过，大家千万别再说成“叔叔”哦，其实还被有些人说成“鼠鼠”来着的。也有部分人叫我是“木头”，呃，风林呀，不是我和你抢称号，是这个“き”的问题……。

∮☆正树★的小档案

笔名：∮☆正树★	
真实姓名：李晓峰	职业：IT
生日：1983年9月	游龄：13年
兴趣：游戏、音乐	

嗯，可能有人还有些印象吧，我在去年的11期和12期上以上下篇的方式发表过《机战编年史》的文章。这次命名的机战倒不是SRW了，而是游戏机和与游戏相关的“战斗”历程的简称了。我第一次接触游戏，那时应该还是小学3年级的时候吧，并且当时也只是玩玩《超级马里奥》、《魂斗罗》之类的红白机。然后大概是在95 年的时候，第一次接触到机战：《第2次超级机器人大战》的中文版，然后就一发不可收。当然，其中也有一段空白真空的时期，大概是直到 98 年的时候，我的一个朋友配备了PS之后，在PS版的《机战F》发行之后，才又一次玩到了这款游戏。但是，我当时还是记得一些现在想起来是比较菜鸟的问题。因为我和我的那几个朋友，都是从中文版的第2次直接跳到日文版的机战F的。所以，使用的人物基本都是第2次中所认识的几个人而已，外加圣战士的翔和当时新参战的人物EVA系列机。而以我现在对于高达了解程度来看，当时没用夏亚（柯特罗、クワトロ・バジーナ）是十分可笑的。并且当时几个人从现在的角度去看，也是傻得可爱，不会去买有攻略的杂志……后来看了《电软》之类的书之后才慢慢熟悉起来。在之后的日子就开始做游戏知识的恶补性的努力。当然了，那个时候是在学校学习，并没有达到那种把游戏放在首位，课程的学习放在最后的程度。否则，现在的我可能就不会在这里写这类游戏文章给大家看了，更多的可能性是不在游戏界中了，或者是和大家一样看着他人写的文章了。所以嘛，现在的我的状态，也是有一定的偶然性存在的。同时，也说明一点，每个达人都是有这个“菜鸟”时期的，这个是定理啦。世界上可没有像《机动战士高达SEED》中那样的夸张的人物存在，一坐入MS的舱内，就会驾驶MS。有人可能会说到“初代高达”上面。拜托，不要搞错，阿姆罗是有名的机械爱好者。这一较正常的设定到《机动战士ZZ高达》中才变成这样的神话：NewType 是很强的人。

上面说了一堆和高达、机战有关的东西。可能有人会认为我是专食者，只吃高达类的游戏“食品”……呃，不过，我不是。我其实是挑食的。比较喜欢有些战略性质的一些较写实的游戏，如《王牌空战》之类的。也有冒险物语类游戏，如“传说系列”，不过，现在TOR还没正式玩呢。当然还有些由动画改编的游戏作品也玩啦，如《火影忍者》。不过……又有些游戏是不怎么玩的，先说下SE FANS不要追杀我……《FF》和《DQ》就没怎么碰。自己仔细想想，好像我是个更偏向TV-GAME系的，掌机系并不怎么很感冒的人……呃……（这个……不会被雪人追杀吧……）



嗯，写到这里暂时也就差不多了。接下来就是期待着《超级机器人大战原创世纪2》和OVA作品《超级机器人大战原创世纪》给我们带来的惊喜了。最后，大家拿到这本杂志的时间也差不多春节了。那么，在这里我就先给大家拜个年，祝大家在鸡年快乐，学习工作更上一层楼。

责编/天意

毕胜	在游戏中有成就的人，在生活中也必有成就。
读者资料	15岁，男，200002，上海黄浦区紫金路57弄21号，兴趣：游戏、音乐、看PG

真·掌机迷

我的掌机 我的掌机生活

我是一个忠实的任氏迷，从小就喜欢玩游戏，原装的FC，爸爸送给我的第一台游戏机。那时，FC陪我度过了美好的童年……我同样也喜欢任天堂的掌机，喜欢口袋妖怪。这篇文章就是我的掌机入手经历，所以特写此文展现给全国玩家。

GB：不知什么时候GB的板儿砖机进入了北京，掌机从此融入了我的生活。当时妈妈以近一千元的价钱买下来作为生日礼物送给我，这是我的第一台掌机，我要谢谢我的老妈。这台机子一直到现在我还保存的很好，已经成为了我最古老的收藏品。

GB Pocket：本来没打算入手，可那时在GBP那瘦小的身材和两节7号电池的诱惑下，我一狠心，买下黄色的GBP。第二个礼拜比我小3岁的弟弟过生日，我和爸爸又一起去买了台海蓝色的GBP(这种颜色真的很难买到)和蓝口袋送给了他，外加一根连机线，我们俩玩口袋妖怪真的很快乐……

GB Light：GB Light，就是带背光的GB。人们说GBL也许是任天堂一个鸡肋产品，它的上市没有名声，没有太大意义，但就是这样的掌机才珍贵。不知为什么，我现在格外喜欢这台机子，也许是因为它的产量少吧……

GB Color：掌机进入了彩色时代，我终于在春节后买下了透明白色GBC；GBC+口袋妖怪水晶，给了我太多感动……

GB Advance：上高中的时候GBA上市了，突破了8位的掌机时代，同时我也交到了现在的女朋友。我没有第一时间入手GBA，直到出了透明机壳的GBA我才入手，是小姑买给我的，透明紫色的。后来出了口袋妖怪红蓝宝石是我必买的作品，第一时间￥330买到手。时钟，正版卡的感动。想起这盘红宝石我真的很心酸也很气愤，一日我带着GBA坐公交车，机子里面插的是盗版的恶魔城晓月，正版的红宝石和盗版的瓦里奥制造都单装卡盒里一同放在了书包里。下车后发现书包拉链开了，我的第一反应就是：完了！GBA丢了！可我打开包一看，GBA还在，盗版的瓦里奥制造也在，可正版的红宝石被偷了！气愤中我已无语，这个小偷，他是内行……



GBASP：女友很喜欢SP的时尚性，但是人大了，要买的东西也就多了，没有太多富裕的钱买GBASP了，我一直没有达成女友的心愿，陪伴她的一直是GBA。我经常劝告她别玩太多时间，GBA很毁眼睛的。后来妈妈说送我个CD，我没要，取而代之的是GBASP，妈妈很纳闷我为什么还要买掌机，我对妈妈说，我要收集所有任天堂的掌机，就是这份热心。虽然妈妈不知道其中的意义，但我还是要谢谢妈妈给我的支持。拿着钱去常光顾的那家游戏店，现在已经是翻新机的世界，但凭我对任氏翻新掌机的经验和那家游戏店BOSS多年的交情，淡粉色的GBASP到手！

GBASP之小神游中国龙限定版：从网上和掌机迷上看到小神游要出中国龙限定版，只有限量2000台，虽已有GBASP，但我非常喜欢这款中国龙，而且要支持行货，支持小神游！攒了很长时间的钱，我在2004年12月24日拿到了中国龙，我把原先粉色的GBASP的上盖染上了一个钢练的练成阵，算是我自己的限定版吧。12月25日圣诞节，我把中国龙SP送给了女友，她感动得哭了……

NDS：圣诞节早上送给了女友中国龙SP，下午她就去买NDS。BOSS拿出了四台NDS，没开机的情况下我最终挑好了一台，加上一盘超级马里奥64DS和一套原装屏幕贴。这是女朋友属于自己的第一台掌机，其实我的每一台掌机，都属于她……

PSP：我现在大学宿舍里的三个宿友都很不错，其中有一个是山东的，很仗义。他老爸圣诞节前一个礼拜去的日本，他让他老爹从日本带回来一台PSP。现在放假，他从山东打电话告诉我PSP已经从日本寄过来了，等开学回北京再给我。这样，PSP也已经算入手了吧！

我的掌机从GB、GBP、GBL、GBC、GBA、GBASP、中国龙GBASP、NDS直到PSP，任氏的掌机已经收集齐了，以后还会继续收集的。不知现在哪还有任天堂最早的掌机GAME&WATCH，掌机迷上说春节要出行货小神游NDS，支持行货，到时候有条件一定也要入手一台！

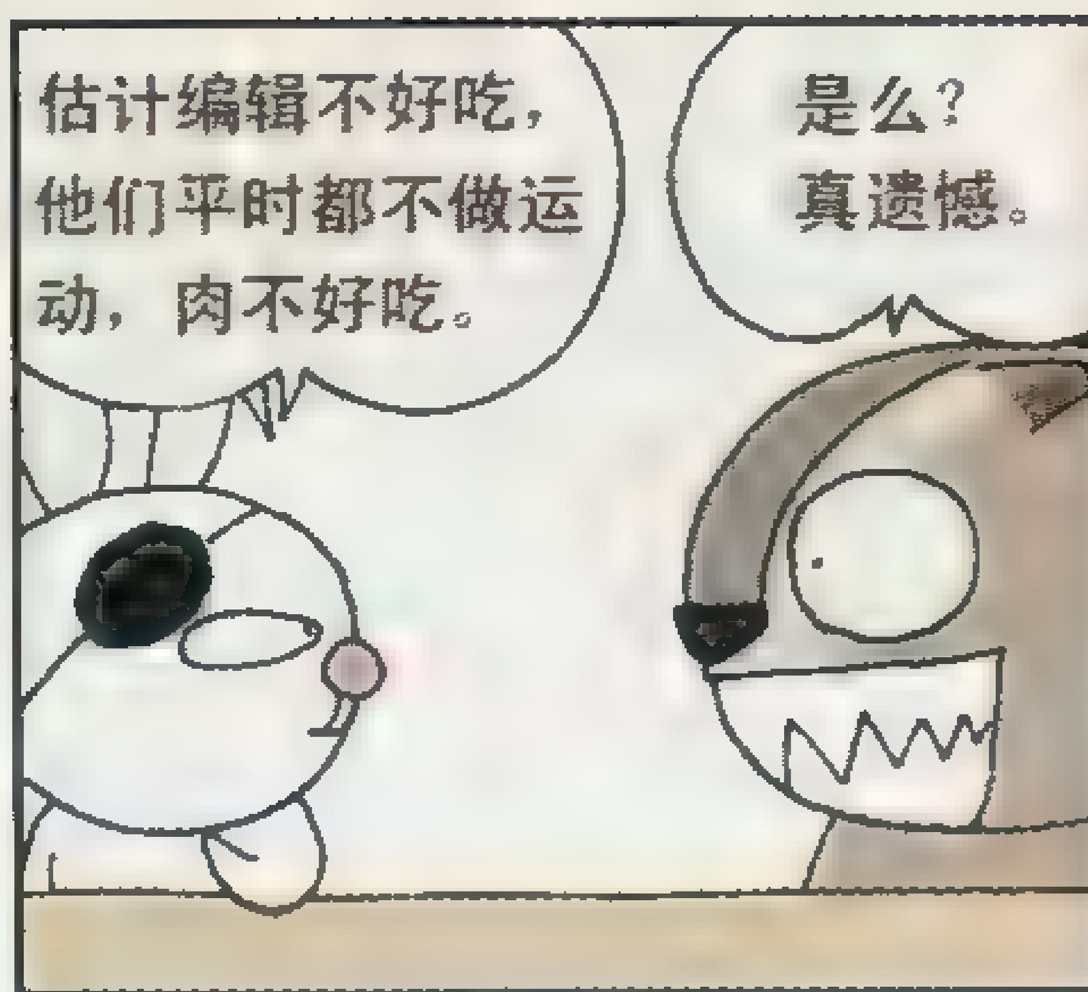
文/ZJT　责编/雪人

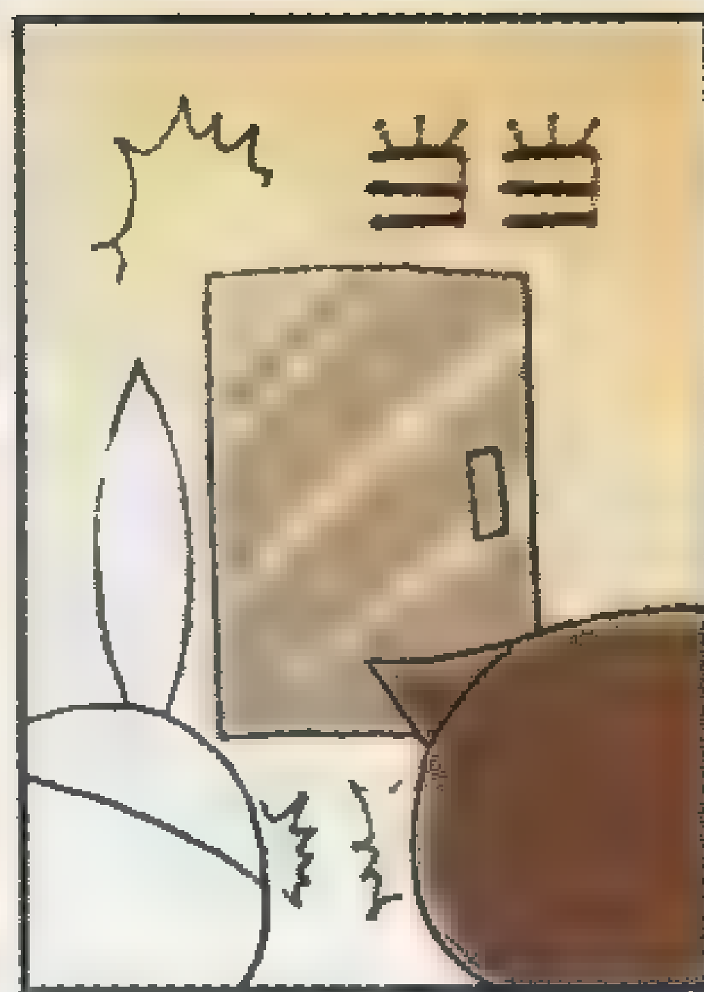
蒋波	GBA放在家里都不玩了，特别期待NDS，馒头实在吃不下了。
读者资料	18岁，男，213024，江苏常州武进西林职业高级中学，兴趣：打篮球、玩游戏、听音乐

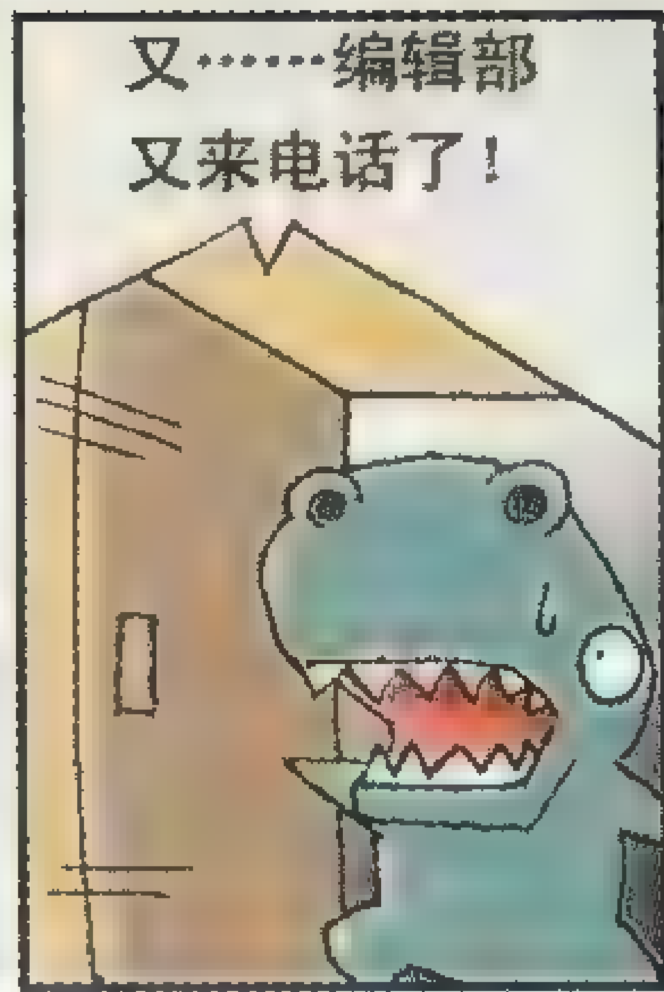
华尧作品 Vol.1

拯救风林大作战！（上）

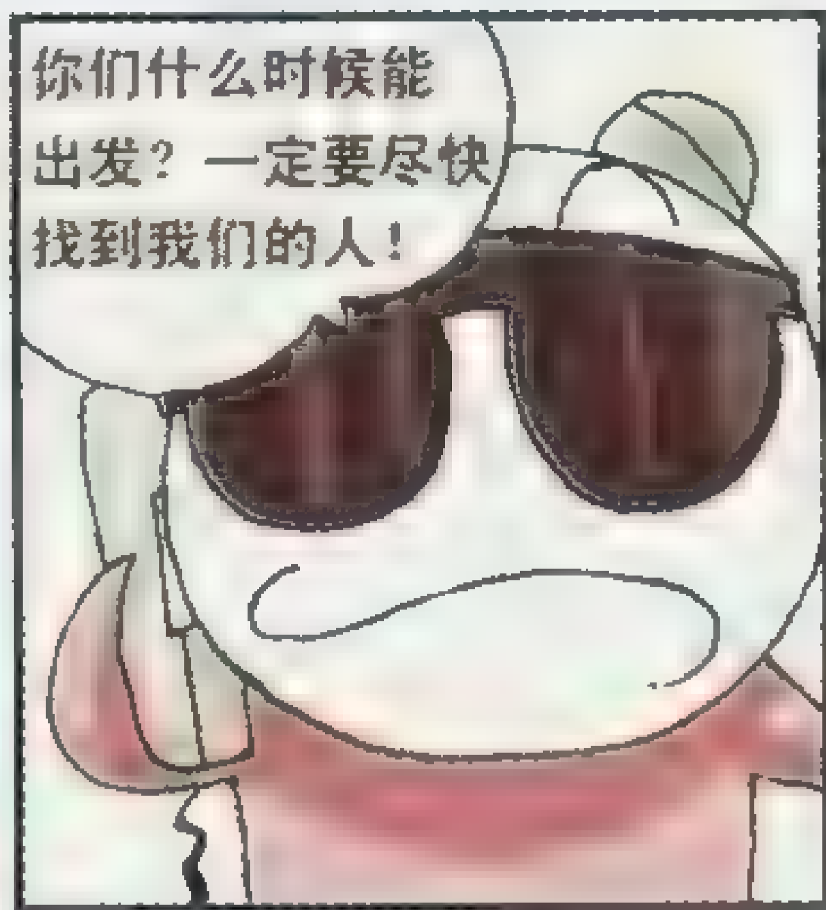

不喜欢钱，找
到后能吃他么？


估计编辑不好吃，
他们平时都不做运
动，肉不好吃。
是么？
真遗憾。


当当

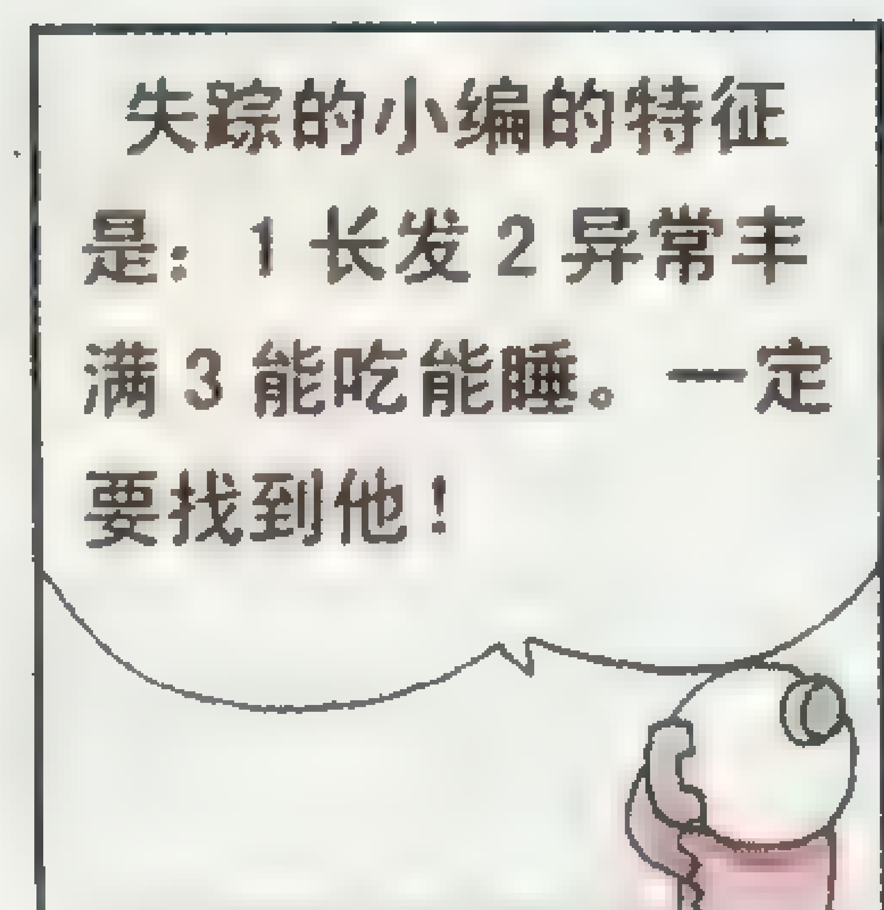

又……编辑部
又来电话了！

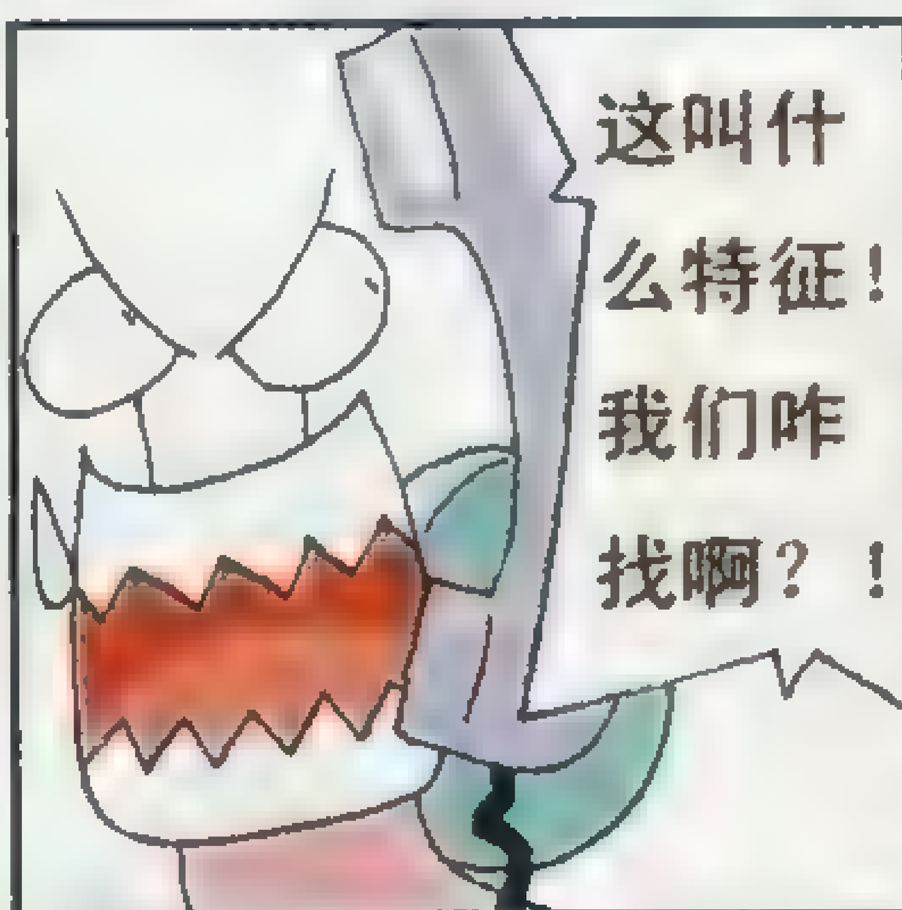

什么！
快让我
听！

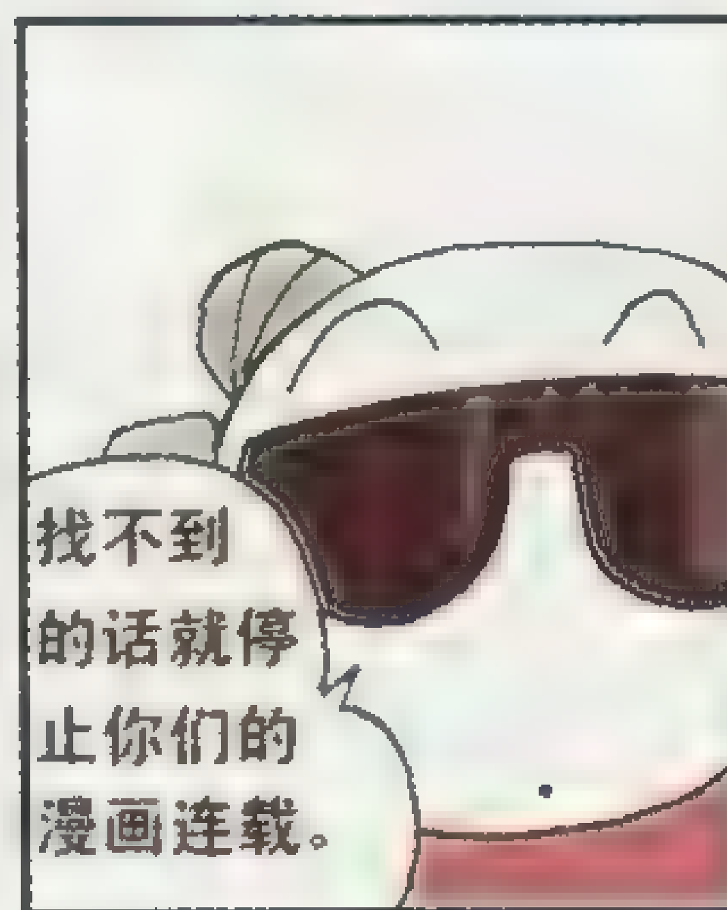

你们什么时候能
出发？一定要尽快
找到我们的人！


是！是！我们正在
开会研究，马上就
出发找人了。


你连手都没
有，干嘛抢着
接电话……

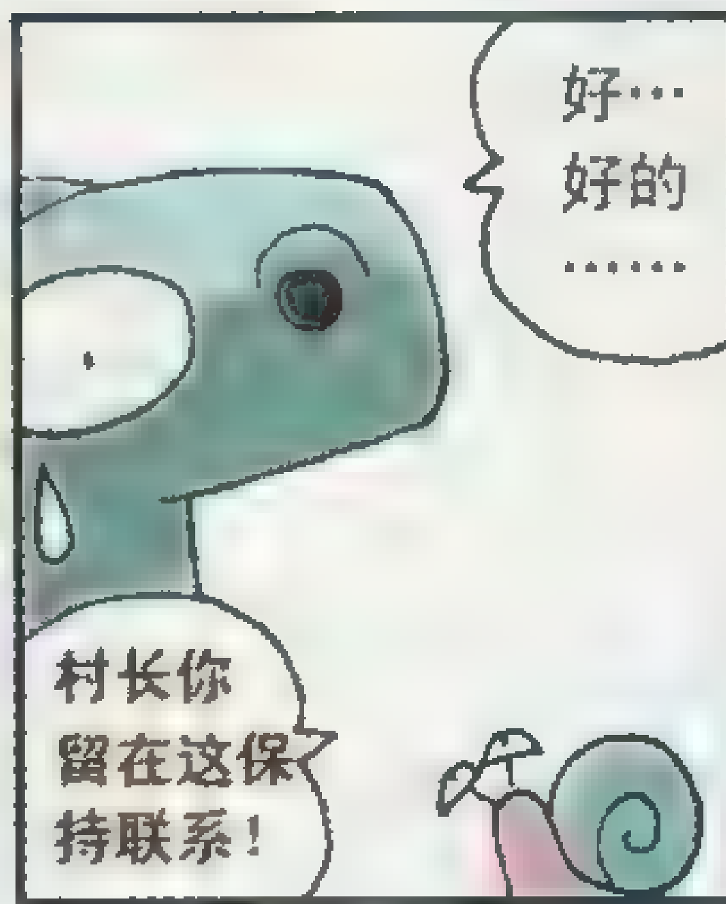

失踪的小编的特征
是：1 长发 2 异常丰
满 3 能吃能睡。一定
要找到他！

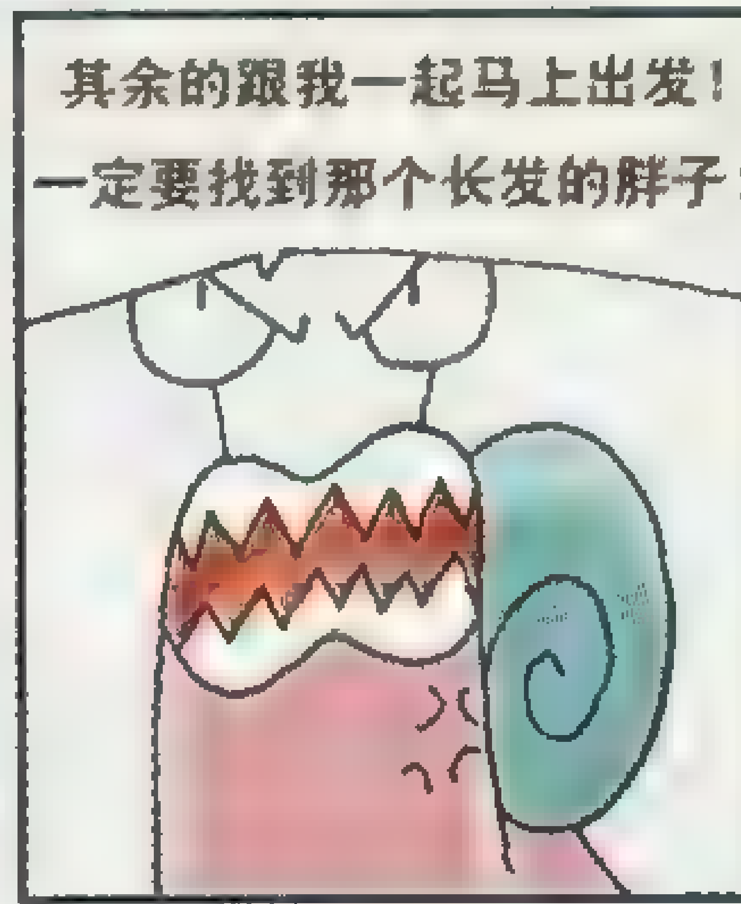

这叫什
么特征！
我们咋
找啊？！


找不到
的话就停
止你们的
漫画连载。


等你们的
好消息！
……
……


才刚登场就
遇到这么棘
手的问题。
大家都听到了吧，
事态很严重！
看这帮
人的状态
……
我饿
了。
刺激呀！
我参加！
估计是没
希望了……


好…
好的
……
村长你
留在这保
持联系！


其余的跟我一起马上出发！
一定要找到那个长发的胖子！


寻找目
标人物，
出发！
你可不
要溜哦！
我一定会
做好饭等你
们回来的！
一定
要活着
回来呀。
我不
会跑的
……

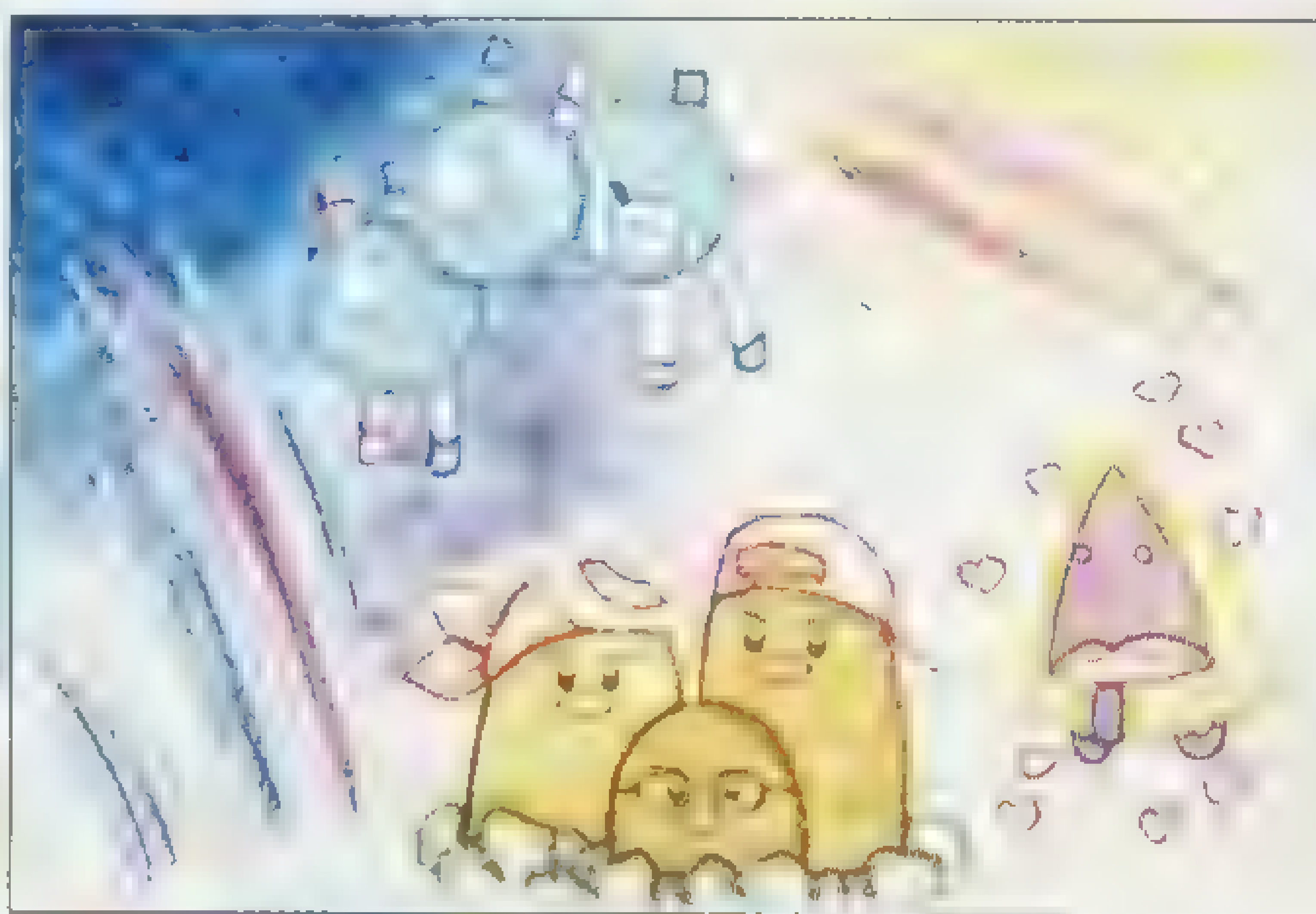
未完待续……

展现掌机玩家绘画实力的天地——

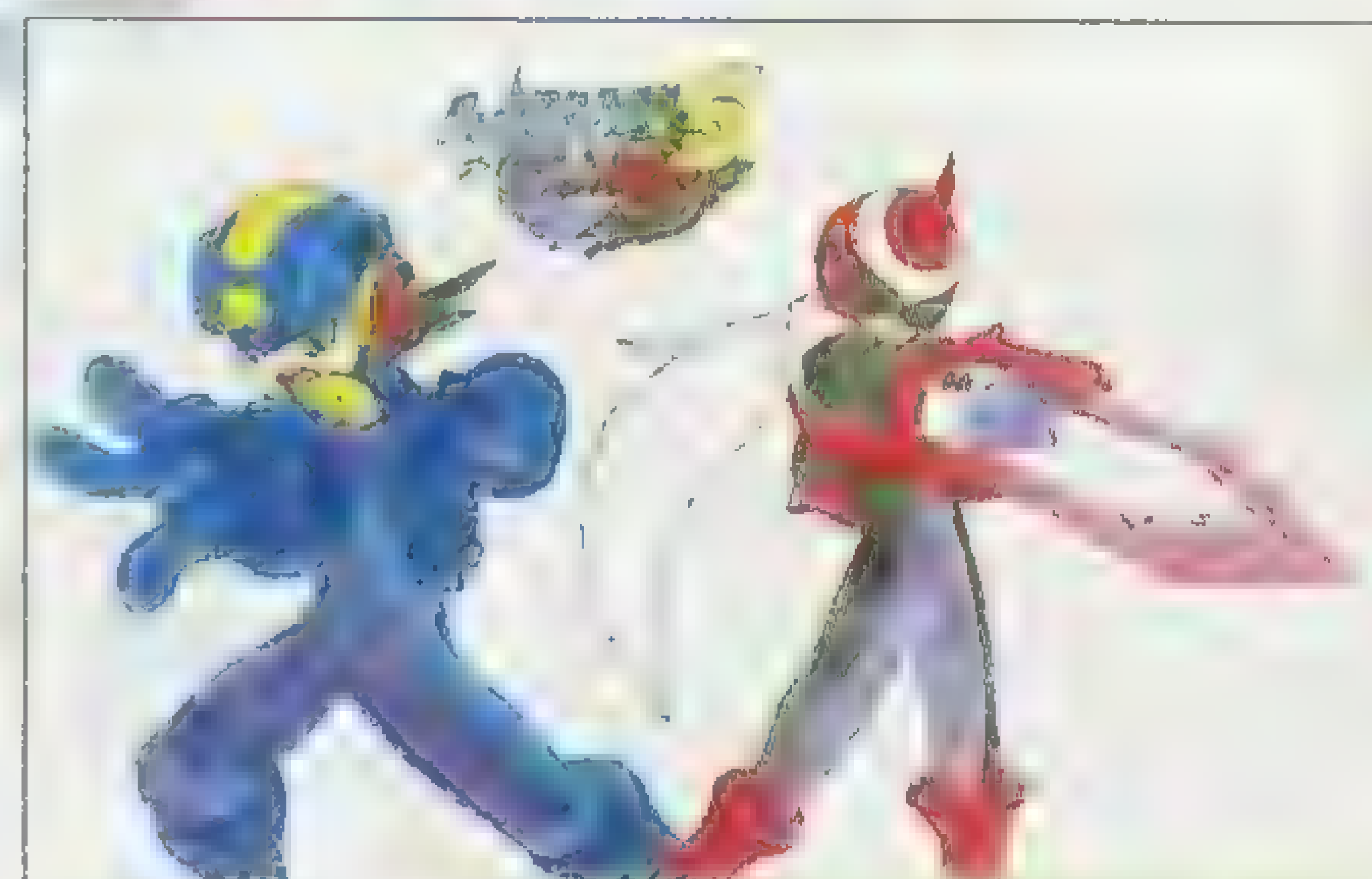
任性贴图区



↑王国之心 黑龙江齐齐哈尔 刘芳



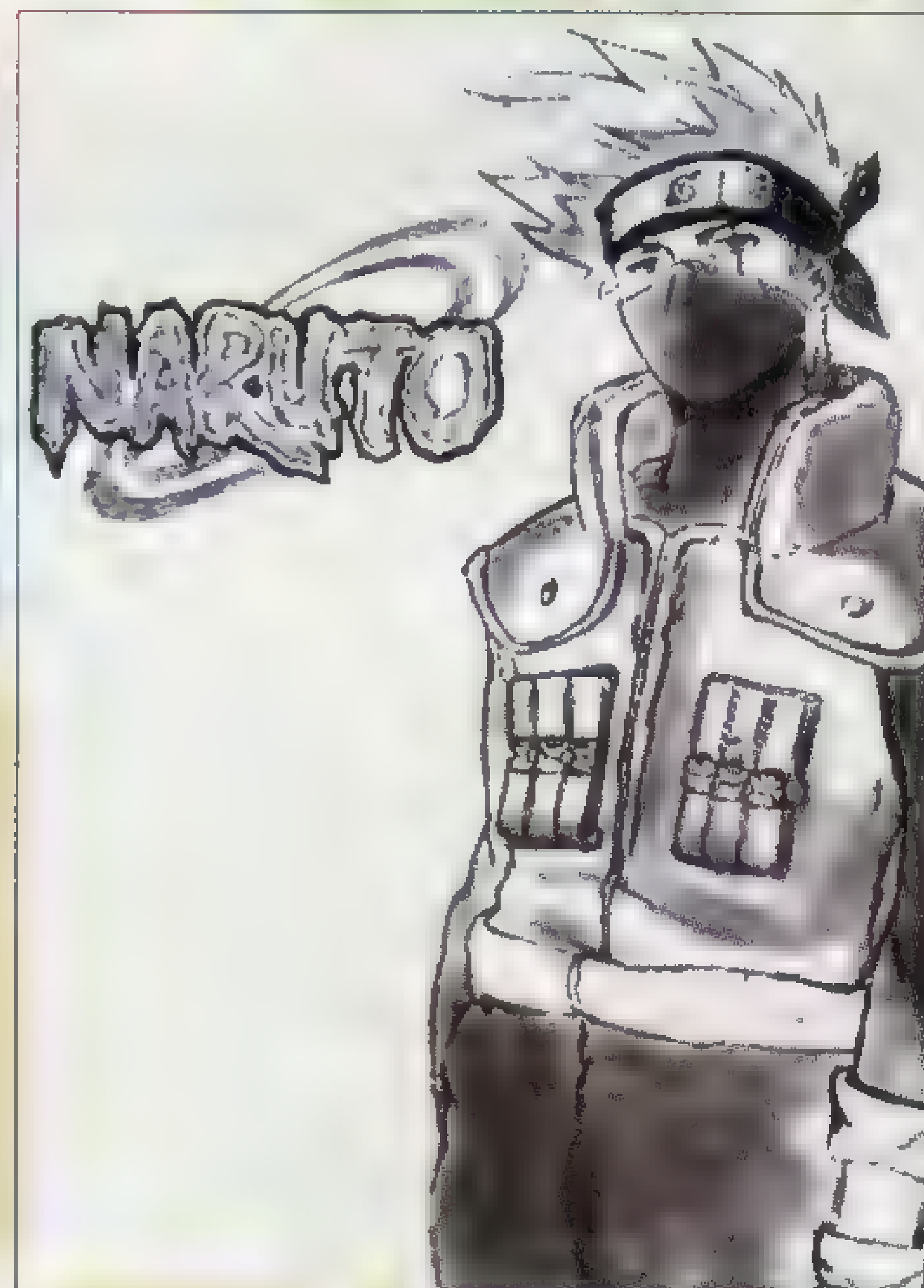
↑口袋妖怪 上海市 Monme



↑洛克人EXE5 广东东莞 李柱伟



↑真·飞鸟 安徽滁州 陈功



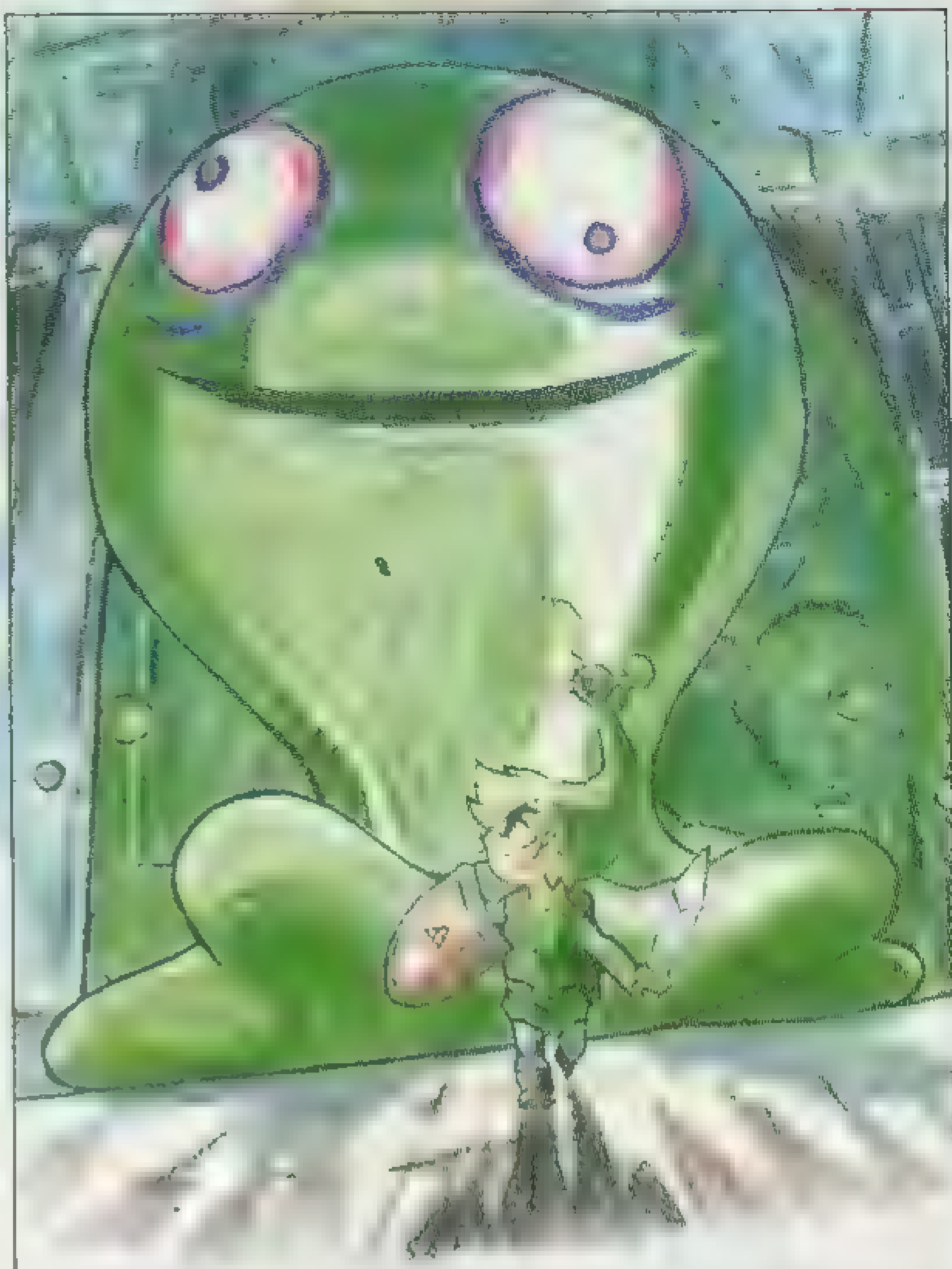
↑卡卡西 北京市 斋藤★鬼斩



←↓赛尔达传说之不可思议的帽子

上海市 郭超

两幅画稿都风格清新，生动可爱哦！



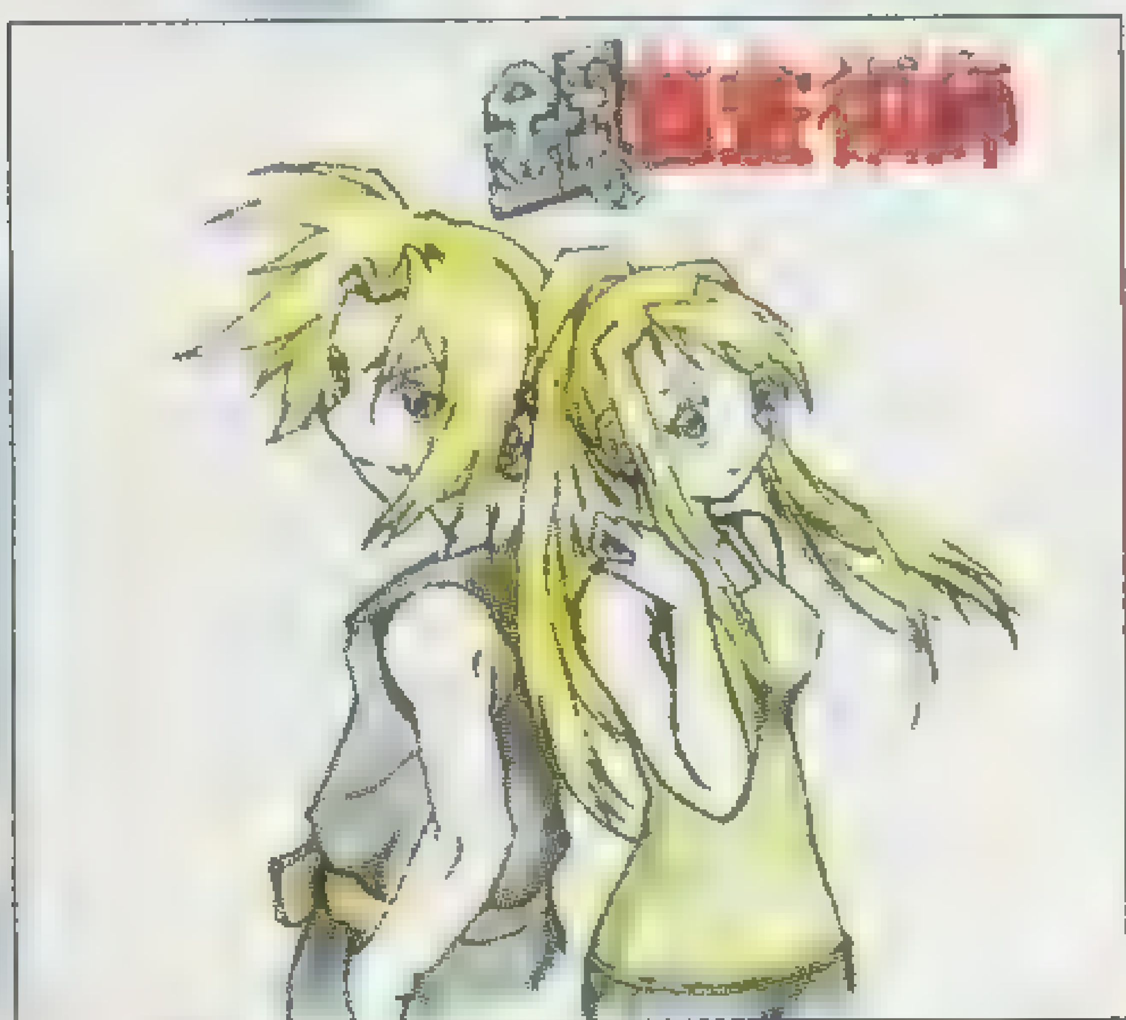


↑火影忍者10人组

云南保山 周诗皓



↑群英会 上海市 邬世杰



↑钢之炼金术师 广东信宜 senfy

上期的幸运读者是来自北京市的斋藤★鬼斩，他经常投来电脑画稿，23期刊登过他画的《犬夜叉》中的杀生丸和《浪客剑心》中的绯村剑心，而近两期都是画《火影忍者》中的高人气角色旗木卡卡西。

本期的三张铅笔画稿王国之心和赛尔达都非常棒，暗凌很喜欢哦，相信大家也一样觉得不错吧，谢谢两位作者对任性贴图区的支持，今后也请你们继续支持哟！

责编/暗凌

问答无双

文字整理/窗外不归的云
责编/暗凌

Q 近日我不小心弄坏同学一台GBASP，现在他的SP屏比以前亮了好多倍（不是灯坏了），而且会像电视机屏一样一闪一闪的，不知是什么原因，据说是SP内部一个亮度开关被调整，不知是否能修？ 江苏读者

你有没有打开SP的内部呢？如果你根本就没拆过，那说明这是它的硬件问题，和你无关。但是SP内部确实有一个开关与屏幕有关，不过它调节的是对比度，你说的一闪一闪的情况我已经见过许多台有类似症状的SP了，我估计有两个可能，首先可能是排线问题，再就是电路问题，当然了，这就是屏幕相关的电路了。维修的问题不大，如果你自己动手能力较强的话，不过普通玩家我们不推荐自行维修。

Q SP的AV立体声接收器有否接无线电视信号功能？和二代GBA电视接收器哪个更好？ 广东韶关 赖国华

我并没有使用过AV立体声接收器，所以无从知晓它的效果，但是从朋友的评测效果来看，它的表现还是不错的。至于二代GBA电视接收器，个人感觉只能是应急或者是无奈之下使用，平时并不建议用它。

Q 前不久购入XG2-TRUBO烧录卡一套（就是可以自己手动换电池的那种），在官方网站上下载的最近烧录程序，当显示安装成功后把GBA连上电脑，点击烧录窗口上的"重新整理"时电脑却显示"连接失败"，我和朋友试遍了电脑上的所有USB接口（USB接口肯定没问题），拔插N次还是显示"连接失败"，不知道有没有办法解决？会不会是官方网站的烧录程序有问题？ 上海读者

程序虽然安装正确了，但是估计你有可能没有将驱动安装成功，你可以看看设备管理器里的通用串行控制器里面的设备有没有问号或者惊叹号，如果有的话那就是驱动没有安装正确，你需要正确安装驱动。此外，在连接之前，有没有在GBA开机时同时按住"START"和"SELECT"呢？如果没有按它们，GBA是不会进行联机的。

Q GBA的ROM的补丁怎么打？机战OG中文版的那个补丁去那里下？ 黑色亡灵

一般来说，可以先把打补丁的程序打开，然后选择需要打补丁的ROM所在路径，接着就可以打补丁了。至于机战OG的中文补丁，你可以到云云的个人网站http://www.yyjoy.com去留言，到时候俺就放出来给大家下载。

Q 我的SP有些变化，在买的时候BOSS说回家充电8小时再玩就可以了，以后充3小时灯灭了就可以玩了，可是按他的说法做，刚开始充2小时45分灯就灭了，最近充2个半小时灯就灭了，可是玩的时间更长了（D版《牧场物语》可连续玩11个半小时），是不是前三次没充满10小时电池有问题了？ 兰州 袁巍

其实8个小时和10个小时区别不大，如果仅仅因为没有前三次充满10个小时就导致电量急剧下降，这种问题肯定是不存在的。至于你说的充电两三个小时灯就熄灭了，这一点不用担心，因为SP内部有充电控制电路，倘若电充满了，它就会自动停止充电，于是灯便会熄灭，至于我们常说的前三次充电10个小时，则是为了将刚出厂的电池潜力充分激活，而充电时间变短也不应感到奇怪，因为它并不会最终缩短到"充电时间为零"，你初期激活已成功，此块电池表现极佳，充电时应以灯熄灭为主。

Q 能否将.sav文件烧入GBALINK ZIP2的烧录卡内？能否将D卡的记录导出到电脑里？如果可以，那是什么文件？ 上海 杨旭文

存档备份与恢复是烧录卡的基本功能，GBALINK当然支持。至于将D卡的记录导出，则是存档备份的功能，自然是*.sav文件。

Q 往CF卡里烧录游戏时能否删除任意位置的ROM？听说SC卡加入了压缩功能，是将压缩文件直接烧到CF卡中吗？SC卡支不支持任意时间存档(即时存档)？SC卡支持中文界面吗？ 山东济南 展铠

1、可以的。

2、并非如此，SC卡的加密是指将ROM文件在转换时加倍压缩，也就是同样大的卡能够装进去更多的ROM，而并不是直接支持压缩文件。

3、目前SC卡已经能够支持即时存档功能。

4、当然支持了。

Q 前几日邮购了二代电影卡，竟然是英文版1.60，不能显示中文，有什么办法让它显示中文？不然我的卡内信息全部都是问号。电影卡官网下载的动画怎么全是花屏不能观看，是怎么回事？ 福建 峰

遇到此种情况，你可以去官方网站下载最新的内核文件，然后拷到CF卡里，开机后系统会提示你升级，将内核更换成最新中文版也就行了。

至于电影卡官网的电影文件出现花屏，我估计你那个英文版的电影卡还不支持水晶引擎，因为电影卡官网的电影文件是水晶引擎转换的，所以解决方法还是需要通过升级来支持。

Q 我邮购了一个火线烧录器，官方说支持99%的卡100%支持擦写，而我有十余盘D卡，却只能擦写两盘，其中一盘擦写《合金弹头A》到50%时会显示无法识别卡带，而擦写《超级马里奥A》时却没有问题，请赐教。 天津读者

吴冬璞	希望神游NDS面世，这样价格低，素质高，玩起来才放心。
读者资料	21岁，男，510507，广东广州天河区沙河燕塘32栋503，兴趣：玩游戏、看书、羽毛球

虽然说火线支持许多D版卡的擦写，但是也会有少量卡会出现兼容性问题，此外，你的情况也许是因为一个最重要的问题而导致的，那就是你改卡没有？如果你卡都没有改，就想进行擦写，那肯定会有问题。

Q GBALINK的特殊ROM烧录功能确实好用，但在烧GB、GBC时出现问题，运行烧好的GB、GBC游戏后，显示一串日文，大意是此卡带是专用于GBC上的，请使用GBC进行游戏等字样。请详细解释一下。

eui pung

对于如《仙剑奇侠传》等GBC专用游戏来说，GOOMBA拿他们也没有办法，这属于软件的问题，只有期待新版GOOMBA对它们进行支持了，GBALINK也无辜，它只是用内置的GOOMBA对GBC游戏进行转换而已。

Q 我前两个月买了一盘《口袋妖怪叶绿》，因为学习忙一直都没有玩，两个月之后我玩了，却发现不可以存档，但能继续游戏。请问一下这是什么问题？

rainzyc

典型的"电池没电"，因为D卡使用的是电池存档，而并非正版电池用芯片存档，所以你在两个月后再玩时便会出现存档丢失的情况，同时再也没法存档了，除非你将电池换掉。

Q 我想买GBA link zip2 256MB的烧录卡（含烧录器）但我所在的城市（南京）似乎没有卖的，boss们都说因为他们卖小神游gba/sp，所以不能卖烧录卡。可是GBA link zip2现在已经不在网上卖了，希望能得到帮助，我真的很想买。另外，"Q BUS"的网站上说大部分的烧录卡只能烧写500-1000次，不知GBA link zip2和EZ3是不是在"大部分"内？还有GBA link zip2是否可在以后的软件升级帮助下实现任意删除卡上ROM的功能？

欲哭无泪wyl

GBALINK ZIP2难买全国都如此，许多游戏店都进不到货，搞不懂他们的销售网络怎么这样。云云虽然有心帮你，但是也实在心有余而力不足。某些品牌的产品在宣传时确实喜欢哗众取宠，这个没办法，希望玩家明辨真假，GBALINK ZIP以及EZ3都属于高端卡，质量过硬，使用寿命应该有个好几年。你不用担心，倒是有些根本就不知名的烧录卡喜欢用旧芯片以及低档芯片，读者请留意。而GBALINK ZIP2通过软件升级实现删除任意位置的ROM这一功能我估计可能性很小，也许GBALINK小组会推出全新的烧录卡产品吧。

Q 我的NDS下屏已经有细小的划痕，有没有NDS下屏的保护膜？哪种牌子的好用？会不会"请神容易送神难"？

宋超

NDS的屏幕保护膜都是分上下屏的，当然，你买的时候基本上都是一套的。至于保护膜的品牌，云云个人认为HORI的最好，而且它不像是一般廉价型屏幕保护膜，即使以后不想用卸下也很简单，没有后遗症。

包打听

问 《超级马里奥64DS》中力量花怎么得到，半透明的问号箱如何使其显形？从鬼屋之后的关卡我都找不到，不知为什么。 福建福州 郑铄

问 《合金弹头A》中开启第一关隐藏房间的NO.52卡片在隐藏关卡中哪里得到？

浙江 楼梁

问 《火炎纹章 圣魔光石》中第四话，用飞马把女主角带到高地上，能不能说得第四回合出现的三个NPC？ 上海市 卫斯理

问 《恶魔城 晓月》中得到了一个可打开骷髅门的钥匙有什么用？我听别人说晓月里除了混沌世界以外还有第二张地图，是不是真的？

郑玠平

答 26期Q2：36号魂为幻蛇，它在拿下铲的那个屋子里，就是打掉泥怪后的那个屋子，有时会发现，但有时进去只见一堆土，它的魂作用是装备后商店8折优惠。82号魂为飞空鱼，在地下水域的那个泥怪房间，进去后一会儿会看见一道白光，但不可能打到，拿这个魂很麻烦，先要得到可以识别静止世界的魂（在打掉死人军团一直往里走），接着再去幻梦宫打一只会拿表出来的兔子，得到时间静止之魂，最后去飞空鱼所在房间，在白光出现时马上使用时间静止，它就会变慢，消灭后得到82号魂，左右是按R键祈祷后STR和LUK瞬间上升。

张昱

答 26期Q3：首先从你所说的六芒星阵潜下，向下走，找到嵌有白色石板的岩石，对石板点A键，会出现点状古代文字，然后浮到水面，会发现来到一间屋子，走到屋子尽头，对着中间石板挖洞，就会进到另一个房间，若将NO.100巨鲸艇放在队首，NO.179化石鱼放在队尾，便可对着尽头石板点A键，听到巨响后三神柱就可以收了！

天津 程磐

孙立松	游戏是我所追求的人生，但人生不全是游戏，望广大游戏迷不要沉迷游戏，要健康生活。
读者资料	15岁，男，053000，河北衡水和平西路505号2号楼三单元201号，兴趣：玩SP、看PG

封神榜

以前有读者研究低级职业打通遗迹，现在又有达人单兵通过；RPG游戏封神再出新记录。读者的挑战心确实可嘉。女性玩家也不甘落后成绩傲人。欢迎各位继续踊跃挑战封神榜。

Vol.25 文字整理/窗外不归的云 责编/暗凌

《火炎纹章 圣魔光石》单兵通遗迹

挑战/讲解：Harpuia Lee

最近一直在研究《圣魔》，在通了三遍遗迹后便想试一试“单兵通遗迹”，就是只用一个人打通遗迹。因为我刚接触火纹系列，所以好多都不太懂（比如乱数），所以有说错的还请见谅。

我选用的人是隐藏人物利昂（リオン），原因之一是他的暗魔导书是无限耐久的，这就省去了买一堆魔法书的麻烦，还能空出四个道具栏；其次是利昂可以召唤，召唤出的亡灵战士幸运一般都在28—30且有很大的几率力为20，武器大多也很强劲。还有就是我个人比较喜欢利昂这个角色。

首先要做好准备：把利昂练到满级，然后灌药。他的暗魔法书虽然威力大，但很重，很容易被追击，要吃不少体格药，此外幸运太低也是一大麻烦。另外我还买了远程暗魔法书和全恢复药。



↑这是我打通遗迹时的能力值 如果可以最好幸运再加高一些

做好准备就可以进入遗迹了：

第一层很简单，敌人一般都不会对利昂造成伤害，轻松通过。

第二层情况跟第一层情况差不多，注意被毒蜘蛛打到有时会中毒，同样轻松通过。



↑这是打第一层时，这种敌人也属于秒杀范围。

第三层要注意蛇妖的石化魔法，被命中就只能挨打，而且敌人必杀加30，足以被耗死了。石化魔法攻击范围是三格，最好不要站在它的攻击范围之内，可以召唤亡灵战士吸引它的攻击，再一击干掉。

第四层同样有蛇妖，有不少敌人用长弓，被攻击后不能反击，比较麻烦。

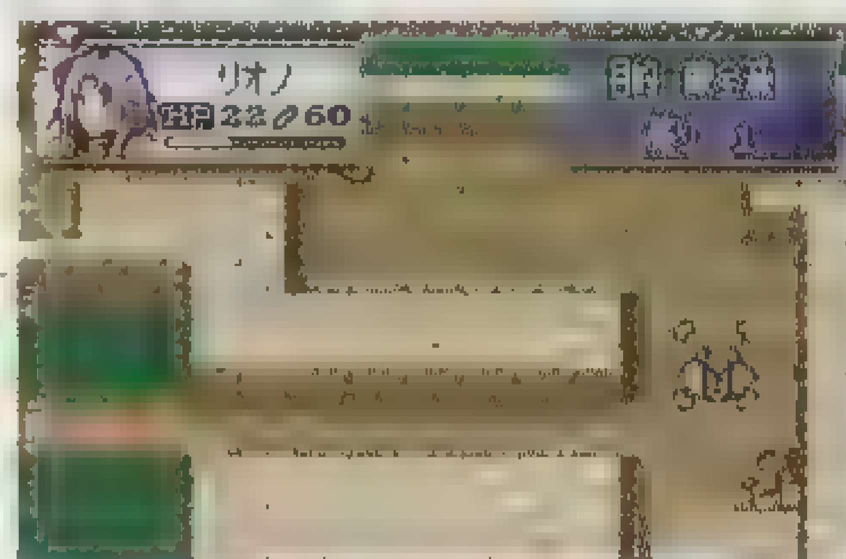
第五层要注意毒气口，一旦中了毒，每回合减血也怪心疼的。



↑隔着墙可以这样来引蛇妖

第六层有些眼球怪有远程魔法。虽然蛇妖石化魔法的命中普遍只有27、28，不过鉴于本层刚开始时接连被命中只有22的毒蜘蛛打到，我还是使用了诱敌战术（幸运果然是很大的问题……），楼梯口连着几回合都有增援。

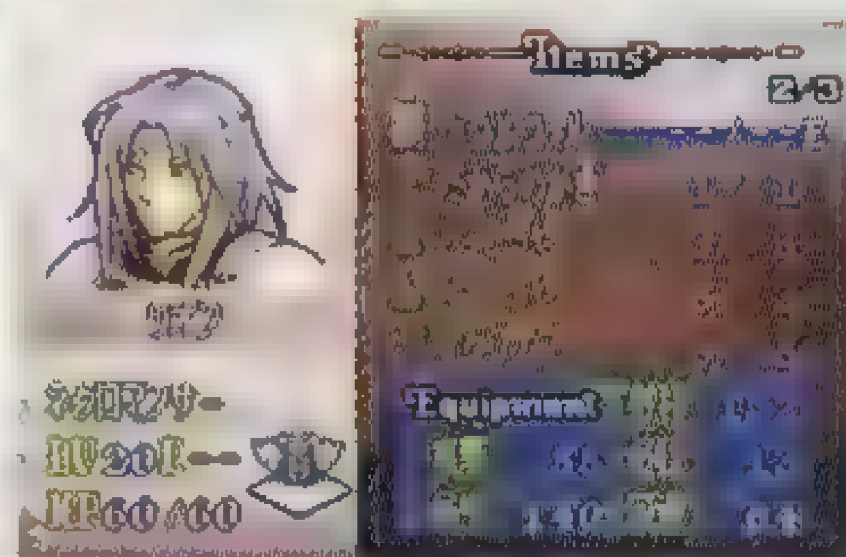
第七层是我认为比较麻烦的一层，地图大也不怎么好走，增援的地点多数目也不少，做好持久战的准备。



↑第七层是我被打得最惨的一层，通过时只剩了22点血

第八层地图较大且多为水路，要等待通路，注意亡灵战士是不受地形限制的。

第九层有远程魔法的眼球怪比较多，另外注意不要站在红色的地面上。



↑这是我打第十层时带的道具。

第十层是场硬仗，除了实力、计策之外还有不少运气在里面。我一上来先冲到左面，先用远程魔法轰掉五只尸龙一半的血，这样就不会因为尸龙反击而掉血，用召唤把上面的尸龙一只一只引过来干掉，然后是下面，注意回血， 6瓶恢复药足够。最后冲上去开宝箱，再解决掉最后一只就可以了。

看成绩，用了四小时多，还是很长的，因为我有几步走错，浪费了不少时间，还招来不少增援，还有第六层从左边出发比较省时（我从中间出发的）。另外在通过一层时一定要让召唤出的亡灵战士死掉，不然是算在出击人数里的（我的12人就是这样来得），我是在打了一半时才知道的……我本想再打一遍改进一下成绩的，可惜实在是没时间了，有兴趣的可以试试。



↑我的成绩

程曦	游戏没有错，错是在我们自己没有把握住一些不应该因为游戏而失去的东西。
读者资料	18岁，男，832000，新疆石河子第二中学高三5班，兴趣：GBA、动漫

再谈《铸剑物语2》BOSS RUSH最速

挑战 讲解 赵江泳

记录保持者 赵江泳 成绩 1分17秒56



郭玩友在25期所得的记录，个人认为还有提高的余地。

首先是等级，最好是满级，攻击力比较高，然后是武器，推荐ネコセイバー，因为它挥动的速度和忍者刀一样快，能力相对比较强，附加能力是AGL大幅度上升，这项能力可以把速度提高到极限(相当于用了加速度的クィックムーブ)，或者加个大火属性，可以顺便挑战BOSS ATTACK(其实是在打那只该死的黄金兔子时想到的)。饰品就用忍びの指轮。辅助魔法就用两个加属性的魔法，其他随便。

我的打法和郭玩友的一样，先挨一刀再反击，只不过我在一开始就加了属性魔法（具体看攻击力，四刀干不掉就开始加），另外要注意一点：BOSS在受到一定程度的攻击后就会倒地并有无敌时间，会浪费很多时间，这点要注意。至于你自己被打硬直的问题……等级高就行。我的成绩是1分17秒56，失误不少啊……

BOSS ATTACK也一样，在打三头龙时就加火属性比较好（如果直接打了大火属性就很爽了），一般到了最后的巫女ザル鬼都会把它打到倒地，要注意。我的成绩是42秒63。

巨型兵器对决运气的成分很大（两个大家伙动作都是那么慢），用机器人的话只要一开始放完必杀然后就可以拉好距离慢慢用拳头蹭死对方了（不过放必杀时不要被打到换了方向啊）。如果是召唤兽的话，一开始最好马上放必杀拉近距离，然后尽量接近对方用↑+A拍，被反击打得太远的话再用必杀接近继续战，要小心在放必杀的时候不要被机器人的导弹和拳头打到（如果它放必杀还是重来吧），那样只会浪费不必要的时间。我用召唤兽的成绩是47秒多。

我的水平还远远没有达到达人的程度，这篇心得只是抛砖引玉而已，如果各位有更好的方法希望不吝赐教。





《瓦里奥医生》超强纪录

挑战 [illegible]

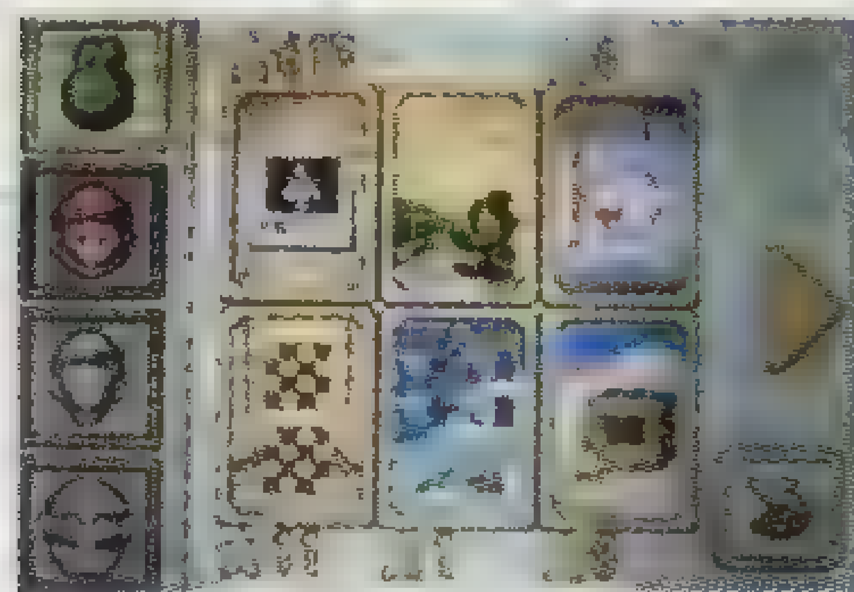
这些都是我的《瓦里奥医生》的记录，用手机拍的，这个可以上封神榜了吗？我只是想告诉大家，女性玩家也是很强的！这个记录是我用SP打了七个钟头20级HI才完成的，最后因为SP没电自杀掉的！我非常希望结交喜欢掌机的玩家！

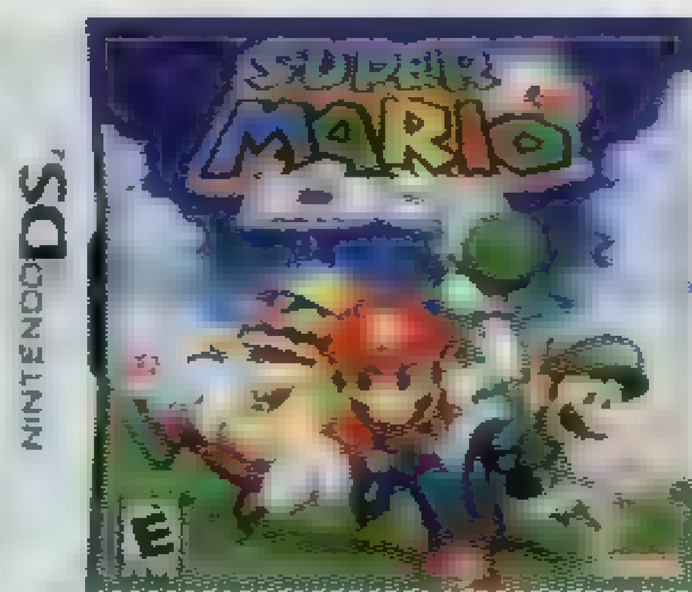




《超级马里奥64DS》小游戏高分

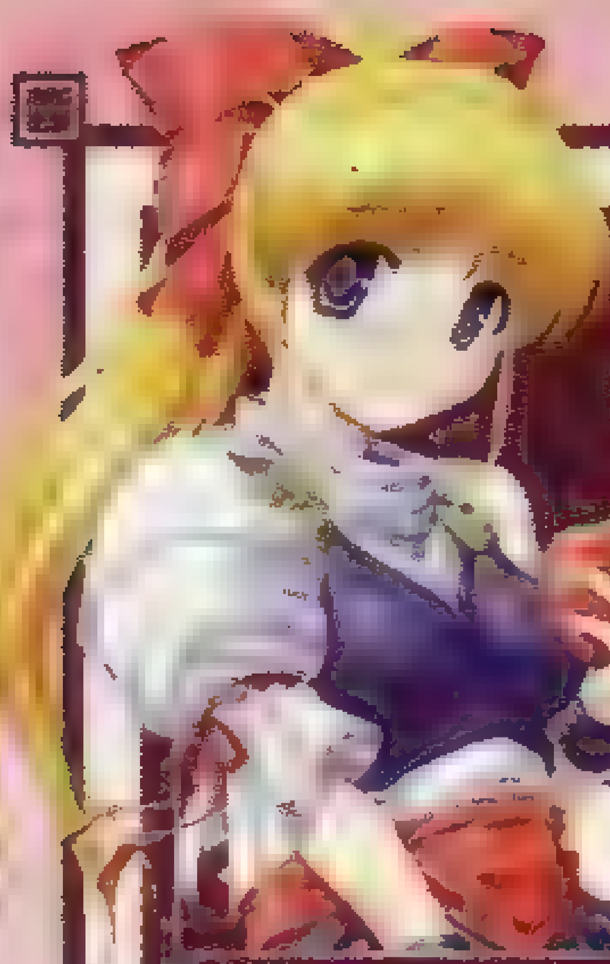
挑战 达人 [illegible]



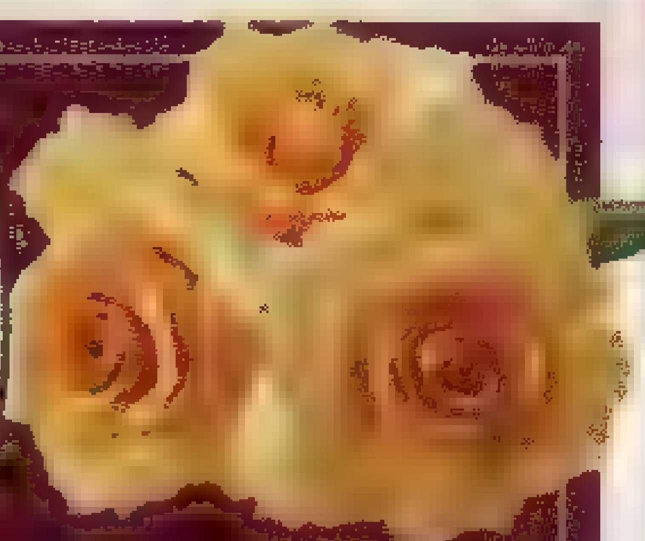


其实应该可以再高很多，只是当时玩的时候是考试前一天半夜了，人很困了。玩这游戏真的是费时间，一关一关下去难度基本上没有提高，玩到后来相当麻木了，我是没耐性再打第二遍。谁有耐性就冲完999吧。照片拍的有点不清楚，但数字看得很清楚。

丰其昱	玩游戏已快20年，可能有些怀旧，现在除了战略性游戏已不玩别的了。
读者资料	31岁，男，100085，海淀区清河小营环岛建材城大中小营电白电卫，兴趣：战略、《瓦里奥制造》



女生★游戏GO



文/逆转A.C.E nakazawa、MJN
责编/暗凌

vol.4

女生·游戏·GO！欢迎各位女性玩家在这里讲述自己玩掌机的故事，分享游戏的快乐。

噗哟噗哟方块系列

其实我们应该庆幸世嘉当年输掉了与任天堂争夺俄罗斯方块版权的官司，尽管当时牺牲了GameGear的前途，但之后却为我们带来了如此优秀的新方块系列。现在，俄罗斯方块已经被人们所冷落而封存在历史中，但这个在其基础上变种而来的后辈噗哟方块系列却是活跃在一线的明星系列。这不仅离不开其独特的游戏方式的功劳，更重要的是秉承了前辈的大众化口味，无论男女老少均能乐在其中，甚至更让人觉得噗哟系列的女性化色彩更浓，其可爱系的风格和女性化的设定更是吸引了一大批的MM玩家们。作为目前世嘉的招牌系列之一，噗哟的资历也可谓元老级的了，几乎目前各平台的主机甚至连街机和PC都能够寻见其身影，当然也包括最新的两大次世代掌机，几乎达到了全机种制霸，故其受欢迎的程度由此可见一斑，下面就请随着我们来了解各掌机平台上的噗哟方块吧。

大家一起来噗哟 GBA

发售日：2001年10月18日　游戏人数:1-4人





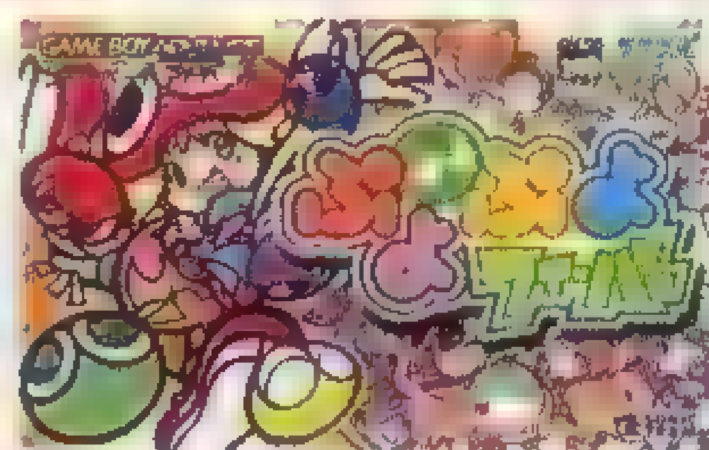
作为掌机上第一款的噗哟方块系列，当时的世嘉是花了大精力来制作的，尽管如今看起来当时的水平还略显幼嫩，不过如此新意的方块初次登陆掌机，并且还出自于SonicTeam，这已经让玩家们激动不已了。更特别的是家用机版上的一些要素也完全再现，可爱的画面和清朗的音乐，也足够吸引MM玩家们的注意力。不同于单调的俄罗斯方块，除了一定的剧情模式加入外，在方块的消除上是依照同色的4个方块便消掉的原则，另外游戏过程中还可以为对方增加一层



提高其难度，这倒是够损人的，所以其最大的乐趣还是体现在对战上，最大支持4人的联机，这样会令游戏显得更加紧张和刺激，同时这也是GBA初期的软件阵容中为数不多的适合女性玩家们上手的游戏，也正如其名：大家一起来噗哟。

噗哟噗哟狂热 GBA

发售日：2004年7月24日　游戏人数:1-4人





借着掌机前作的余威以及红得发紫的人气偶像松浦亚弥的护驾，《噗哟噗哟狂热》也隆重登场了。不仅在游戏画面上显得更加华丽、剧情的设定更加丰富，而且在系统方面也增加了极具爽快感的大连锁，使得游戏着实地进化了一番。本作有更多充满个性的角色们登场，以此来丰富游戏的剧情设定，每回比试获胜便可继续开展后续的剧情，当然，一切都是通过噗哟方块对战的形式来决定胜负，对手角色的不一样也决定着其挑战强度的不同，同时也将面对各种不同的胜利条件。也许是这个系列一直拥有不少MM玩家们的支持，故本作给人完全是专为女性玩家们所打造的感觉，特别是在画面表现上感觉更加可爱，显然这些都绝对符合MM们的口味。尤其是在游戏发售前的各广告和宣传活动中，作为系列代言人的松浦不辞辛劳地为大家反复展现沉浸在本作中的乐趣，这该不会是在暗示本作专属于各位女性玩家们吧，笑。当然，最大的乐趣还是体现在与朋友们联机对战的那种快感之中，不必犹豫，发动华丽的10连锁吧。

噗哟噗哟狂热 NDS

发售日：2004年12月24日　游戏人数:1-8人





其实就游戏本身来说，NDS的这款噗哟噗哟狂热与GBA版的别无二致，最大的不同还是在于利用了NDS的新机能特性而扩展的一系列只有NDS版本所独占的新要素。如利用触摸屏操作的特别功能，通过手指的活动或控制手写笔作为指令，系统也将以此

陆洋	自从上次换外壳后，LR键时好时坏（哭），所以劝广大玩家不要换壳。
读者资料	18岁，男，226100，江苏海门市人民中路268号6幢504室，兴趣：电脑、GBA



来判断决定采用所谓的“绘画指令”，以实际的触摸屏来控制方块的动作。而在噗哟噗哟中如要将方块向右移动则需让手指从左至右在触摸屏上滑过，反之亦然，还能直观性地操纵一般移动与翻转动作，另外一些高难度的回转也需要结合自己的想象力在触摸屏上挥动你的手指来实现。同时双屏的利用也扩大了游戏的视野，让玩家不会感觉到画面拥挤。另外的一大特色便是NDS的无线联机将使得游戏最多支持8人的豪华对战大乱斗，这更将噗哟方块推向狂热的极致。

噗哟噗哟狂热 PSP

发售日：2004年12月24日　游戏人数:1–2人

依然是噗哟噗哟狂热，剧情、系统和基本设定也与前两个版本大致相同，比较有新意的一点是利用了PSP宽屏的特性将画面拓展而实现一机对战的可能，在同一掌机上大家头碰头地对战倒是别具滋味，遗憾的是仅实现两人对战的乐趣远远不及多人大乱斗的豪快，对于一般的玩家们来说，还是选择前两个版本的占多数。



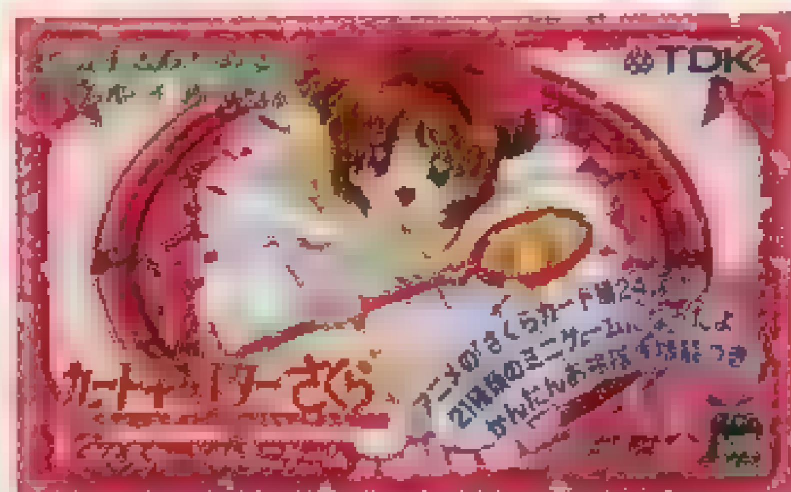


魔卡少女樱系列

改编自同名人气漫画《魔卡少女樱》（又译《库洛魔法使》）的游戏同样也在GBA上登场了，较为特别的是这个系列的游戏前后竟然是由两家不同的公司所开发，不过二者在游戏类型上分别都是比较适合女生的Mini和AVG，再辅之以浓烈的少女漫画风格，对于系列Fans们来说，定然是必玩作品。

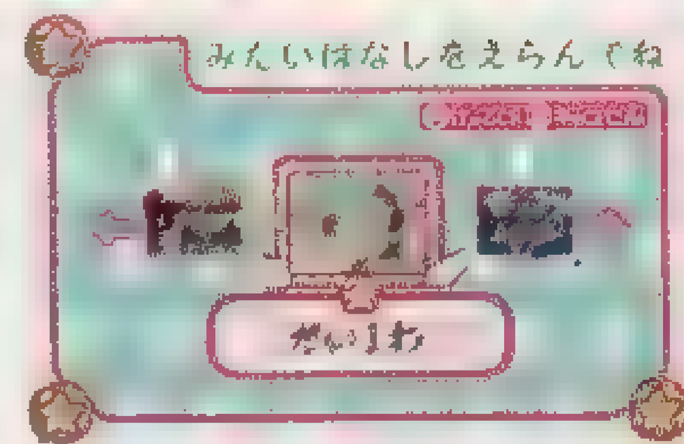
小樱的迷你游戏 GBA

发售日：2003年12月12日　游戏人数:1人



其实比起一些感人至深的RPG大作，那些趣味十足操作简便的小游戏反而更容易讨得女性玩家们的欢心，而这款由TDK core开发的“小樱的迷你游戏”便是如此。游戏基本有小游戏的剧情模式、卡片搜集模式和涂鸦模式。而所谓的剧情模式其实就是完成小游戏，全部24话共包括21种Mini小游戏，在剧情中完成相应部分后便可获得该游戏，这里面的每款小游戏都相当有乐趣，特别是可爱的卡通画面和轻快氛围更是会让MM们乐不释手地游玩。当完成全部的剧情后甚至还可以播放每话里的小段动画，一些原作中的经典场景也会完全再现，对于库洛Fans们来说这真是贴心到家的设定，而全39樱卡片的搜集模式则能满足那些有收集嗜好的MM们。不过对于大多数动漫向的女孩们来说，本作中的涂鸦绘画的模式应该是她们最感兴趣的部分，有人说爱浪漫的女生天生就爱涂鸦，不知道各位MM看官们又如何呢，这里简单的绘图机能倒是可以让您在游戏之余展开自己丰富的联想来信手涂鸦，要是喜欢简单但又憧憬浪漫的女生们来说，本作不可错过哟。







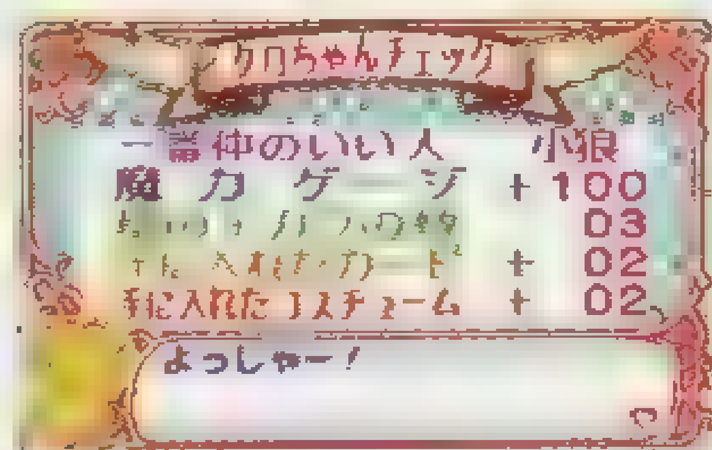
小樱和她的卡片朋友们 GBA

发售日：2004年4月23日　游戏人数:1人



很少有同一个题材的动漫作品被两家公司在同一主机平台上推出游戏，而且时间间隔还不到半年，让人禁不住纳闷这难道是因为其炙手可热太红了而被大家抢着做吗？不管怎样，不可否认的是这个动漫作品在日本和港台地区所拥有的高人气。

TDK推出了以小游戏为主的版本，此番的MTO则是完全忠实于原作的AVG类型，其中的人物、场景和对话对于这个系列的Fans们来说当然是再熟悉不过了。玩家将要扮演小樱来推进游戏的进展，以AVG的类型也决定游戏将全部采用选择为主的方式，任何一个选择都与自己朋友们的好感度息息相关，所以要是对原作剧情不是很了解的话这里可能会有点棘手哦，特别又加上大量的日文，往往令很多玩家们望而却步，所以也注定这款游戏不仅是女性向而且也是Fans向的。不过在全部10话的剧情开展中同样也穿插着一些迷你小游戏的进行，这倒是能为各位在大堆的文字重压下找到一口喘气的机会。









枫舞天痕 苍之涛

阴阳大战记的掌上动作剧

文/绫小路义行 责编/雪人

雪人：绫小路君，这次的标题……

绫小路：雪人君,这次的标题不是很正常吗?而且又有韵味,又有品位。难道你还是不满意?

雪人：正常是正常，满意也还算满意——但是这个标题有什么特别的含义吗?

绫小路：哦，主要是我前两天收拾房间的时候，翻出一大堆以前收藏的游戏，其中就有一整套我最喜欢的《轩辕剑》系列，为了表示对那些美好回忆的纪念，所以特别列出这么一个标题，很有古色古香的味道吧?

雪人：呃……不好意思打断一下，那么这个标题与你这次要写的主题有什么关系吗?

绫小路：啊咧……今天天气很不错哦,我们出去散散步吧!蓝天白云好时光，啦啦啦啦啦……

雪人：-_-b 我就知道!

说到“阴阳术”，就不能不提两个鼎鼎大名的传奇人物：一个是以偶像形象出道，以“白狐”为艺名的安倍晴明；另一个则是靠着偶像出道，以“天狐”为艺名的役小角。

安倍晴明对于国内的FANS来说是绝对的不能忽视，绝对的震耳欲聋,绝对的一呼百应。托那个乍看惊出一身汗、次看依然一身汗的野村万斋的福，《阴阳师》系列电影在国内的人气绝不比日本要差。就算历史上的安倍晴明原本穿的不是藤原佐为一样的衣服,观众也坚信野村万斋下围棋的功力一定是专业九段的。传说中晴明的母亲是白狐，于是便顺从地以“白狐”为名号,好歹野村万斋的表情够丰富而肢体语言也的确充满感情,既定事实下的审美疲劳终于误导观众认为安倍晴明果真长了双狐狸似的细长眼。当然这里没有任何贬低野村万斋演技的地方,虽然第二集里那段男扮女装的巫女舞的确有让人流汗的嫌疑。

好歹安倍晴明也是个偶像派啊！那役小角又是谁呢?“呃……大概是役小明的曾祖吧……”“来人啊，把绫小路拖出去……”不对！这次绫小路并没有漫天胡说，这个叫役小角的还真是役小明的祖先爷爷级人物。

尽管《通灵王》里的前鬼、后鬼那巨型海胆般的外表着实伤透了式神爱好者的心：“啊啊！还是昴流大人的纸鸟帅一些……”“哦哦！星史郎大人的乌鸦也很有型呢！”不过在《鬼神童子》这部充斥着“帅哥”、“帅哥与帅哥”、“帅哥与帅哥之外还是帅哥”的动画里,前鬼的野性和后鬼的美貌都成了无数少女心头久久挥之不去的结(当然，后鬼那性别不明的身体也是个死结)。正是靠出卖手下式神的美色才换得了不多的出镜率,役小角的风头几乎要被奴仆抢光——可他毕竟是日本历史上与安倍晴明并称的一流阴阳师呀！同样打着“替狐行道，消灭敌人”的名号，同样随手画两个五芒星就能变出一堆小仓优子写真集(这个……好像不太可能)，同样人见人躲鬼见鬼愁——这样的传奇人物，理应是不应被遗忘的。

说完这么多《艺伎回忆录》般陈芝麻烂谷子的往事，其实本文的主题才刚刚开始，托两只狐狸的福（一只没有尾巴，一只没有耳朵，真奇怪呀真奇怪），以“阴阳术”为主题的动画作品越来越多——暂时撇开CLAMP大婶们吧，今天我们要

张晓萌	从初中开始《掌机迷》陪伴了我两个学期，我已渐渐离不开它了。
读者资料	15岁，男，300452，天津塘沽区渤海石油新村3区99栋404，兴趣：看PG、玩SP

谈的不是她们又打算在樱花树下埋些什么，而是《阴阳大战记》如何杀出重围。

话说很久很久以前有一支“天流”和一支“地流”，原本二族和睦相处共同维护世界的和平。忽然有一天，地流开始攻击天流，欲图破坏世界。天流在那次争斗中不幸落败，地流开始了在往后的岁月里全面捕杀天流的行动……

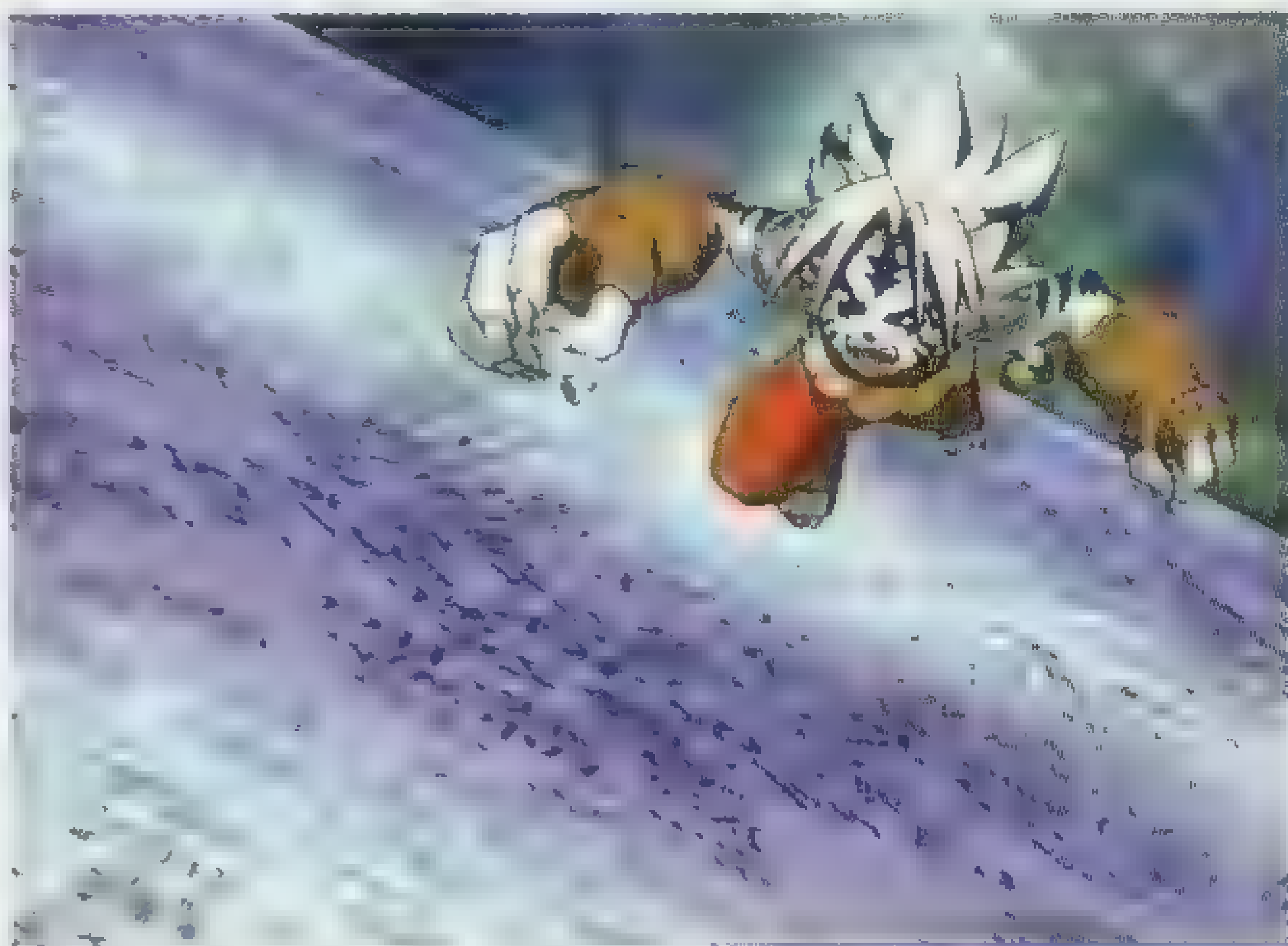
“等等！你确定你不是在复述《X》的情节吗？刚才不是说与CLAMP无关的吗？”

看清了，是“流”不是“龙”！即使听起来耳熟得有照抄《X》世界观的嫌疑，但《阴阳大战记》里的主角们都没有司狼神威般九头身的美型俊俏，如果非要强加个“帅哥美女”的修饰词的话，那也只能勉强把太刀花里克算成是帅哥养成的成长期版了……

太刀花里克，一个乍听就觉得满奇怪的名字，无形中总会让绫小路想起“秋刀鱼罐头”，或者让高桥迷想起“九能小太刀”等等毫无关联的事物。虽然谈不上是高中女生的梦中情人，更扯不上是大学女生的憧憬偶像，但好歹比姓江户川的小子差些，也算是小学女生的理想交往对象啊！（现在的小学生真的有这么早熟吗？汗！）动画一开始就再现出当年天流被践踏的惨状，小少主在母亲发动的神秘炼成阵里不明失踪，然后在还没有出现灵魂附在盔甲上的情节时就镜头一拉，跳回现代场景：有神社、有古树、有乌鸦、还有爷爷穿着神社专用制服在扫地——就差没有一口免费送你到战国的枯井了。不过不用期待会有一个身穿火鼠红裘、手拿狗牙妖刀、脚踏七色云彩的英雄出现在视野里，这次的主角不是要找犬科动物做伴，而是把目标盯在了猫科动物身上。



因为被同班同学跟踪而无意中揭露了自己是天流一族的事实，这意外实在来得太快也太刺激了——当然，这是针对里克本人而言。连易容都不会的一模一样的长相，直接毫无悬念地暴露出了里克与天流少主绝对有着莫名关系的秘密。在地流对手首次出战的弱小式神蹂躏下（不管多少次，每次写到这个词都会莫名地兴奋），爷爷的昏倒激发了里克战斗的意志（还好不是雅典娜昏倒这样俗套的情节），瞬间领悟奥义的里克也明白了自己的真正身份原来是“神斗士”——哦，是“斗神士”才对……再次向城户纱织小姐表示抱歉。接着，里克拿出了松下X300，一按拍摄键，召唤出了式神白虎——什么？那个叫“操神机”才对吗？真的不是panasonic的“非DV”手机么？！



白虎之虎源太，号称是最强式神“白虎”一族的优秀代表，其实个头矮小，尾巴上还挂着个铃铛，怎么看也不过是只大号的暹罗猫罢了。“暹罗是哪里啊？”“哦……那里是盛产张果老骑的骡子的地方。”“何解？”“因为是‘仙骡’啊！”“……拖出去剁了！”长相像极了一只得了白化病的猫，但发狠起来的力量却不容小觑。“弧月拳舞”的近身攻击力实在算不得高，而发招的姿势又与传说中的“散魂铁爪”如出一辙——突然很想让犬夜叉与虎源太打一场，这你一抓我一挠的猫狗大战一定很有看头。平时就一副很拽的样子，战斗的时候更是拽得二五八万，好像你里克不是我的主人而是我的奴隶。随后登场的随身兵器“西海道虎铁”有着让人一听就振奋的名字：“北海道？！极品鳗鱼！！”但重剑无缝大巧若工的高姿态还是显露出了与某某牙存在抄袭关系的可能。

虎源太的出场，正式宣告了《阴阳大战记》连场战斗的开始，而式神的力量则来自于操神机的操纵者如何去操纵操神机了（好奇怪的语法……）。不过这种握着X300上下左右乱晃的战斗方式，除了很像交警在指挥交通以外，也很容易引起旁观者的误会：“大哥哥，你手舞足蹈的是在玩DDR吗？”“乖孩子，哥哥是在玩太鼓达人。”“……”之后的路程，不过就是寻找着能让手臂按照匪夷所思的走向挥动的轨迹罢了，十分RPG的做法，再次显示出了BANDAI明目张胆的野心。

上善寺桃子其实还算是个满可爱的小女生，“MOMO”的名字发音初听有着令立志考入青学当啦啦队的女生备感亲切的奇特魅力，然而桃子既不会打网球，也对名叫龙马的男生没什么兴趣（雪人：喂！难道说桃城武就对越前龙马有兴趣吗？！），她的全部注意力，不过就是瞄准了青

旷柏合	低龄不等于可爱，游戏不再是小孩的东西！新血液SONY的流入，让我兴奋不已。
读者资料	22岁，男，310008，杭州上城区复兴街紫花苑19栋2单元403室，兴趣：游戏、涂鸦、玩刀

梅竹马的里克罢了。“青梅竹马”这个词，本身就蕴涵了丰富到让人充满幻想的YY秘密，尤其是小正太与小罗莉的青梅竹马就更添意义：从小学的彼此偷偷喜欢，到中学时开始肆无忌惮地“我喜欢你”“难道你不喜欢我”，再到小正太与小罗莉变成大正太和大罗莉——如果有同样喜欢着罗莉而且打棒球很棒的正太的弟弟不幸车祸身亡就更有悲剧气氛，或者大正太在调查黑社会交易过程中被强灌毒药未死变成小正太也很有故事张力——很轻松地就可以把一个充满粉红色泡泡的故事拖上个一百多集，再不然就强加给成绩低下的劣等生小正太一个“考上东大就能幸福”的无聊目标，同样能赚人热泪惹人流涕。不幸的是，这次的正太与罗莉都很不争气：男的自小就留着上个世纪五十年代流行的三七开发型大摆书生架子，女的就整天行为花痴还总不务正业地幻想着嫁入豪门——看上去就很蔡康永与徐熙娣的组合搭配，注定了这两个人同时出现的场合就必定是喜剧的死板宿命。倒是麻生理奈的加入，反而为这场小孩子过家家酒般的恋情增添了些须活力，再说这眼镜娘拥有超强感应力的设定也着实体现了监督略带BT的不良人格。



飞鸟有马作为初期阶段第一BOSS的安排，倒也显得情有可原。操控着传说中最强的式神——白虎之乱月，自身的实力也与性格一样霸道无比。虽然那只同样叫“白虎”的式神其实遍体发黑与名字颇有差距，但“裂纸大逆剑”的必杀威力倒是又好看又强劲（看字面的意思，是说其具有裁纸刀的效果吗？）。飞鸟本人的名字也足够多事者好生联想：“飞鸟……真飞鸟！”“有马……有马总一郎！”于是这有马总一郎开着脉冲高达去上演他和她的故事的不切实际的幻想，充其量只能作为茶余饭后的谈资罢了，无聊得很！（雪人：真正无聊的是产生这种无聊联想的无聊的你吧？!）表面上成天摆着个不可一世的臭脸，内心却在与里克一次次的交锋中不断受到打击。绝情的个性连弟弟的死活都可以不顾，但离家出走的弟弟转而投奔里克的情节还是在暗示着除了兄弟情迟早会泛滥荧屏之外，这乱月与虎源太圈圈叉叉的美好未来也即将来临！（雪人：-_-# 这么恶心的话你也说的出口！）其实不必刻意去猜飞鸟有马最终归属何方阵营的这个问题，就像“每个成功男人的背后都会有一个成功女人的支持”一样，这每个成功的男主角身下总要压着许多甘愿献身的男配角。（雪人：喂喂！这种暧昧的语法是怎么回事？！）单从动画片头两虎一龙天外飞仙的画面就不难猜出：飞鸟加入主角阵营只是个时间问题。



大神……一郎那家伙还在众男性的唾弃声中在帝国华击团安享晚年，而我们要提到的雅臣却是整部片中最具可塑性也最具神秘气质的人物，连名字也会被智能ABC误打成“牙碜”，足见本人具有极其特殊的吸引力。“青龙之鬼八夜”的灵巧兼具足以与乱月匹敌的高攻击力，手拿标枪腿脚灵活的外表又像极了贪吃鱼头拔不出脑袋的哪吒三太子。平时个性就很温和，不时总拿出一份某品牌牛肉饭的举动充满了这次是不是有吉X家赞助的嫌疑。喜欢在不可能出现的时间出现，又有着向里克传授技巧到一半就戛然而止的无聊癖好）这种卖关子的手法与某些吊人胃口的xx片在重点部位打马赛克是一样的招人怨恨。先是以天流斗神士自居，从而堂而皇之地接近里克，却又在另一位操纵青龙的天流神秘男子的攻击下，不动声色地掩藏行踪——这个男人身上笼罩的谜团，一定比初春北京的沙尘暴还要多。然而一部动画若是没有谜之角色出现的话，就会像《高达》系列没有面具男，《无间道》系列没有刘建明一样缺乏生气。随着越来越多角色昙花一现的登场，数量更多的式神也是来不及多秀几次就成了虎源太练剑的靶子，反而是这奇形怪状的设定和类型的繁多，更是打着《数码宝贝》、《口袋妖怪》的幌子来招摇撞骗——类似的商业手法，在近年来已经被令人发指地无数次运用过，首当其冲的，便是BANDAI。

自从《数码宝贝》开始，BANDAI大肆利用低龄向的动画作品捞小孩子的钱就已经是路人皆知的秘密了。由于NINTENDO的自私自利，导致《口

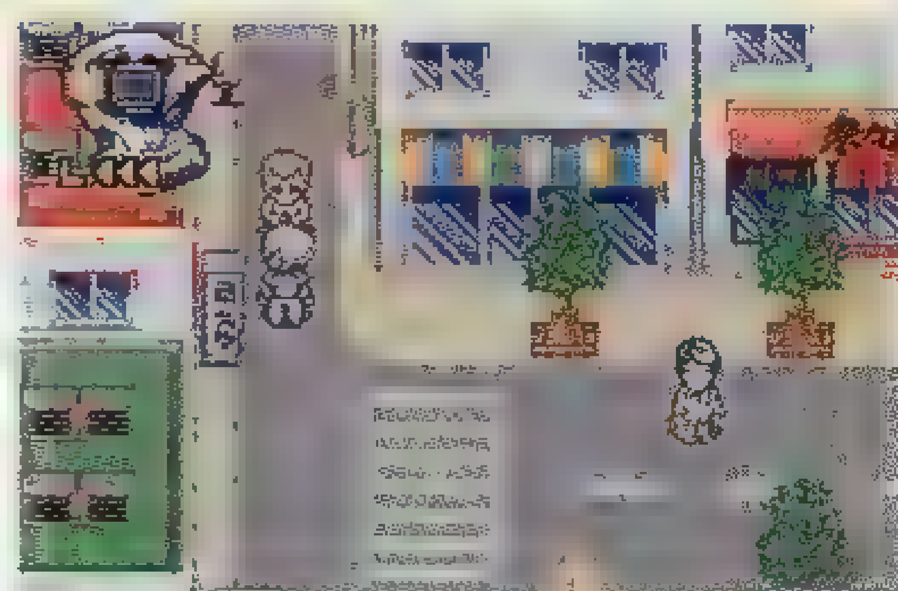
刘树蔚	任天堂的创意真是让我惊为天人，触摸屏乐趣多多。
读者资料	23岁，男，610012，成都红星路2段7号，兴趣：玩游戏、看电影

袋妖怪》系列没有成为BANDAI用来捞钱的工具，这种亲爹与后妈的微妙关系一定惹得BANDAI很恨……好在只要是商人就一定没有非常厚道的(原话应该是“无商不奸”…)，早起的万岱有虫吃（制作人员一定很想吐），作为日本第一大玩具厂商，BANDAI的霸道可不是浪得虚名，就算为了多提供些制作玩具的素材，除了自身不断寻找可以改编成游戏的动漫作品之外，旗下的眼镜厂一样有着将商业融入到游戏中去的高超开发技术(顺便赞一下刚上市的《机战OG2》……)。

其实《阴阳大战记》本来就是从游戏演变而来,在融合了《阴阳斗神符》和《阴阳斗神机》这两个极有人气游戏的卖点之后，《阴阳大战记》本身的贡献只不过就是提供一个可以合理串联全部架构的故事主线罢了。于是《阴阳斗神符》便成了动画中战斗时使用的辅助道具,效果大致与李小狼的道符差不多；而斗神机则演变为战斗的主体，无线傀儡的便利打斗除了气死木偶师左近之外还要感谢中国移动通信的大力赞助……当然，要更大规模地骗小孩子的钱，这点程度根本不够看的（好有罪恶感……),原本将两部游戏双剑合璧的意图就是为了骗钱嘛,所以日后无论是杨过单飞还是小龙女离队都不用奇怪，这只是厂商在捣鬼而已——好在，目前摆在我们眼前的GBA游戏，还仍然是《阴阳大战记》这个完整的名字。



04年底发售的GBA版《阴阳大战记》其实是款与动画情节基本没有关系的游戏作品，所以公然在动画才播放了不到10集的情况下制作推出，一方面已经说明了二者联系不大之外，另一方面也告诉玩家其实BANDAI的员工都很猴急。（雪人：在动画没播放完之前就开始写专题的绫小路君你更猴急吧?）





游戏走的依然是RPG路线，在抛开原作故事的前提下，另起一条故事主线自然是又方便又快捷的办法。于是,在收集完灵体、收集完POKMON收集完水晶之后，下一个要收集式神拯救世界的就是我们的太刀花鱼罐头了——世界真的是由这些小孩子来保卫的吗?那些吃饱饭就去搓麻将的大人都死哪去了?（雪人：-_-b 你在暗示什么啊?！）

与动画中只要击败对手的式神，该式神就会消失且主人的部分记忆被抹除的设定不同。游戏中即使用最残暴的必杀虐待了弱小的对手，该式神也不会悄声无迹地升仙成佛，而是自动皈依里克，阿弥陀佛……这样就可以将一路上遇见过的对手的式神全部收至麾下，掌握对手曾使用过的技能——听起来就很令人振奋，且也可以勾起许多有收集欲的人的兴趣，不过仔细品味一下就能觉察出这种与《口袋妖怪》太过类似的游戏模式根本不是BANDAI自己的天才原创。好在人还是那个人，但篱笆早已不是那个篱笆了……咳咳，我的意思是说主角没有换，源自动画的人设依旧保持了清新可爱的画风,即使剧情上看得原作FANS一头雾水,但熟悉的角色和熟悉的式神还是被原汁原味保留了下来。再加上绚丽的必杀发动画面和媲美原作的召唤场面，单是简单的几处卖点就能轻松地招揽到大批的FANS前来捧场——由此可见，BANDAI已经从多年的摸爬滚打中探索出了最大程度榨取消费者利润之道。

严格说起来，动画本身不能算是一部质量上乘的作品，而衍生出的游戏素质也并不高。不过在看腻了“暴龙兽超进化！”（暴龙里也有小受？）和“出击！皮卡丘！”之后，再看看充满了和风情调的阴阳术，并时不时有熟悉的八卦阵图等中国土特产出现，仅从视觉欣赏角度来说仍然充满了一定的新意。

最后还是要为之前雪人的无故诬陷作一个澄清：“枫舞天痕苍之涛”这个标题不仅是为了纪念绫小路最喜欢国产游戏系列而已,其实它与《阴阳大战记》的主题还是有一定的共通的——至少游戏版中收集式神的设定就与炼妖壶收妖的模式相当类似……(雪人：唉……好勉强的自圆其说啊……)

枫舞天痕苍之涛……照这种标题发展的态势往下推断的话，或许下一部外传游戏的名字就该叫“穹之遥”了吧?——穹遥，琼瑶……我是不是又写了什么不该写的惹人中午没胃口吃饭的东西了?



伍灵灿	NDS是大了点，但也没有了以前砖头的感觉。
读者资料	19岁，男，519000，广东珠海香洲区铅河路105号3幢303，兴趣：打机、画画、看PG

文/DarkEagle
责编/天意

赛尔达传说
星之旅



被评为历史上最勇敢，名气最高的魔王加农自从上次被林克打败后决定检讨一下自己。

“我是魔界最强大的战士，实力比他强，为什么我每次都会败给那个人？这种问题太复杂了，为什么不招点人过来帮我呢？对，招点人，我要争取到一些有特长的人。哈哈，我真是太聪明了。以后应该叫我魔界最聪明的魔王。”加农越想越高兴，最后忍不住哈哈大笑。

在那些传令兵眼里，他们的魔王今天表现很异常，先是愁眉苦脸，然后莫名其妙的哈哈大笑。

第二天，加农就命令自己的手下到处发送传单，召集自己认为有能力的人。不到一星期就有一大批人来加入，有的是为了金钱，有的是为了在一块土地上为所欲为，有的是被到处追杀。这些人里加农认为不合格的都被分到了魔王新编的第14军团，其余的留在了指挥中心，或是其他能发挥个人特长的地方。

此时的林克，又开始了四处旅行，与野外的动物友好相处。赛尔达公主回到了自己的国家。表面的平静究竟是要掩饰什么？

一个意外的机会，加农发现了通向异世界的传送门，这是意外，还是有人特意安排的？

智魔，魔王加农的智囊团里最重要的大将，自加入以来，魔王军的每一次行动背后都少不了他。

这次，绝对可以算是魔界最伟大的作战计划：抓走赛尔达公主，利用黄金三角的力量及手下的智慧建造堡垒，只要能建造好完整的堡垒，就没有什么力量能够阻止自己了。



计划的第一步是抓到赛尔达公主并利用传送门来到异世界，这样是最容易抵挡反抗的力量的。

整个计划里最简单的就是抓赛尔达公主了，毕竟经验丰富了。抓到赛尔达公主后，他们就来到了异世界——星空大陆。

天上的星星眨着眼，它们搞不懂这群人的想法。看来，无聊的它们又有了新的值得争论的话题了。

作战计划第一步完成。

第二步，建造移动堡垒。除了一小部分军队留在传送门入口外，其余的都到了星空大陆。加农早就料到了会有人阻止自己，阻止自己的那群人中肯定会有林克。这是一次赌博，如果星空大陆有人要阻止自己，而且是自己这一方不能抗衡的，那么他就败了。如果那里的人不阻止自己，或者力量不足，自己就有希望取胜。如果在原大陆上不留人，或者干脆毁掉传送门，那么自己就不能回家了。

加农的选择应该是最好的。智魔对他的做法有点不满，但也没有向他提出抗议，只是提出了一点建议：建立八座地下基地，保护主基地。只有完全破坏地下基地，才能进入主基地。

“这些守护分基地的，很有可能成为炮灰。”加农也很无奈，这样做可能是牺牲最小的。“破坏八个地下基地前，他们发现不了主基地，应该不可能大规模进攻吧。只要能撑到建好移动堡垒就可以了。有了它我就什么都不怕了。林克来了又怎么样？别看他前几次都赢了，上次交

王智	这次的赠品上的动漫角色我都十分喜欢，作为动漫爱好者，感谢你们的劳动，期待下期的超值赠品。
读者资料	17岁，男，366000，福建永安市第一中学高三16班，兴趣：游戏、动漫、围棋

手时我们之间实力差不多，每次交手他的实力都是那样，基本上没变化，他上次的胜利几乎全是靠运气。我自己是在不断进步的。如果不是我要受某些原则的约束，我一定能够轻松击败他。在外敌面前，我只要胜利。”

加农进入传送门来到星空大陆后，一只奇怪的猫头鹰给林克送了一封奇怪的信。

林克：

你好，你不需要知道我是谁，你只要知道加农抓走了赛尔达，要征服世界就够了。加农一定会在通向他那里的路上留下自己的战士。

一个无名巫师



林克是一个很受欢迎的小伙子，他经常帮助别人。这次又是加农抓走了赛尔达。他们已经是老对手了。他提出要去救赛尔达公主时，很多人都乐意帮助他。

在众人的帮助下，没过多久林克就知道了传送门的具体位置。这次他不能正面冲进去，只能像特工那样秘密进入。

加农军团主基地，会议室。

“关于智魔提出的建造移动堡垒的计划，谁有意见？”

长时间的沉默后，终于有一个年轻的军官撒旦?德库拉开口了：“我们剩下的时间不多了，为了尽快完成它，减少战士的伤亡，我建议立即开始。我觉得给它取一个名字比较好，这样可以给人一种亲切感，还可以增加我军的士气。”

“莉莎，很快就能见到你了吧。”

一位老人说：“你还想着那个孩子？不如叫它小莉莎吧，那样以后你每天都可以和你的莉莎见面了。”如果只听他说话，还以为他只是一个调皮的孩子。有些不是很严肃的会议需要这样的人活跃气氛。

“同意！”参加会议的没有一个反对的。

于是，移动堡垒有了自己的名字。

“警报！有生物通过传送门！”整个主基地里都是这种令人不舒服的声音。

“来得好快呀。好了，今天的会议就到此为止吧。各位，马上回到自己的岗位。立即开始建造‘小莉莎’。”

“是！”没有多余的动作，他们以最快的速度回到了自己的岗位。

星空大陆，传送门出口。

“加农应该在这附近吧。赛尔达公主，我来救你了。”此时的林克异常平静，很难看透他现在的心情。

天上的星星眨着眼，好像一群调皮的孩子。它们只有观看的权力，它们不能驱逐外来者，只能看着这群外来者在异世界的表演。

星空大陆，一家普通的商店里。

“欢迎光临，请问您需要点什么？星空大陆的人都知道，我们鸡族的商店是最讲信誉的。我们的商品也是最全的……”第一次到鸡族开的商店的或是见到鸡族的很少有不想笑的，这一种族是星空大陆公认的天生的小丑。

“什么？没钱？我们是商人，没有利润的事我们是不会干的。你需要知道的东西我都可以给你提供，不过你要给我们打工。如果你干的好，我可以保证半年内你就可以得到你想要的。”鸡老板露出了天生的笑脸。

可怜的林克，现在成了受剥削的工人。如果他不接受，可能过不了多久就成了尸体。

可怜的林克，受了半年的敲诈，终于得到了一张标有各基地位置的地图。

此时的赛尔达，每天都能得到智魔的照顾，过得还算可以。他们两个经常在一起。

加农，除了主管“小莉莎”的建造外，还要解开一个所谓的“希望之湖”的谜。

根据许多古老的传说，希望之湖可以实现人们的愿望。要到那里很不容易。加农正在研究的就是怎样才能到希望之湖。

半年后，他成功了，找到了一条通向希望之湖的路。此时，驻守在各分基地的战士都回到了主基地附近，分基地已经掩饰过了，很难被发现。智魔也说服了大家，要大家集中起来，不要无谓的牺牲。在面对未知时，加农喜欢让士兵集中起来，这样大家可以互相照顾。

那天晚上，加农约智魔出去散步。

天上的星星眨着眼，它们在讨论这群外来者的目的，还有就是他们的打算。

第二天，加农把基地里的事交给了智魔和撒旦，带了一张地图，独自出发去希望之湖了。

赵世界	寒假终于来到，不再为学习之事而烦躁，拿起自己心爱的掌机，痛快玩到老。
读者资料	16岁，男，650114，云南昆明西山区海口镇300#附15号信箱，兴趣：玩GBA、足球

又过了半年，当加农到达希望之湖时，林克已经破坏了八个分基地，开始冲向加农的主基地了。



“终于到了，前面就是加农的主基地了。不管那里面有什么，我都要向前冲。赛尔达公主，我一定要把你救出来。”面对对方的主基地，林克做好了面对最终战的准备。

此时的加农，正在希望之湖接受考验。如果他能成功，他的愿望是什么?恐怕没几个人能想到。

智魔正在主基地的控制室里。他的任务就是拖延时间，拖到加农回来。他周围的人都感觉到他很紧张。这确实很少见。

守在控制室外面的是仅次于魔王加农的战士撒旦?德库拉。如果他的经验丰富一点，魔王可能就是他而不是加农了。很可能就要面对一个很优秀的对手了，作为魔族第二强的战士，他很兴奋。

此时基地很不平静，天外似乎也不平静。星星的异常，似乎是要告诉星空大陆的人一场灾难就要来临。

“我可以满足你的任何一个愿望，但是你一定要通过考验，还要付出一定的代价。现在后悔还来得及。”在这些外来者面前，真是很难判断她这是善意的警告还是提醒他做好心理准备。

“你是谁?”

“我?我是加农。”

“你为什么要来希望之湖?”

“我是为了……是为了……”

“不要害羞。只有诚实的孩子才能通过考验。”

“阿莉莎。我来这里的目的只有一个，那就是阿莉莎。”

“不，你在撒谎。你不是真心要找到她。我说的对不对?”

“不,为了她,我愿意献出一切。求求你了。不是说希望之湖可以满足人的任何愿望吗?”

“你不后悔?”

“不后悔。”

“真的?”

“真的,为了她,我是不会后悔的。”

“那好吧。我可以满足你这个愿望。我的要求是……你接受吗?”

“……虽然条件很苛刻，为了阿莉莎，我接受。”

“哈哈,恭喜你了。你现在就可以回去找你的阿莉莎了。对了,你们要面对一场挑战,她应该能够帮助你。我现在送你回去吧。时间不多了。

我要提醒你，她前一段时间经常和你在一起。你居然没有发现。”

“那我就先谢谢你了。难道是他?那个人是她?对了，你的条件……”

“不用了，那些只是开玩笑的。我已经很长时间没见过人了，见到你就想开个玩笑。不用介意。快点回去吧，否则就没有悬念了。”

“好亮呀!”加农能够看见东西时，他已经回到了主基地，前面就是撒旦，他还在坚守自己的岗位。

问清现在情况后，加农进入了控制室。现在，加农明显感觉到了一场恶战即将到来，他似乎感觉到了，这次的对手应该不是林克。

“阿莉莎，真的是你吗?”面对昔日的智魔，或者说是他多次接触过的赛尔达公主，加农很难接受她，准确地说她就是自己的恋人的事实。

“为什么会这样?这些年你过得好吗?”此时的加农完全露出了自己温柔的一面。

“这些年发生了太多的事。他们就要打过来了，只有联合起来，我们才有机会取胜。否则，我们就要完了。”此时的阿莉莎很紧张，她已经知道他们要面临的是怎样的挑战。建造移动堡垒是阿莉莎提出来的。计划的真正目的不是征服世界，而是保护自己的种族。她早就发现外星人计划征服他们的种族了。外星人的第２０４号绝密文件记载的是这种新设计的堡



隆嘉乐	对新一代掌机的态度要冷静，不要盲从，不给JS可乘之机，毕竟按规律一年多以后价格才会正常。
读者资料	25岁，男，730000，兰州城关区南滨河东路39号兰宁小区右侧，兴趣：掌机、机战、遛狗



垒，可惜被阿莉莎偷走了。她一直在破解这份文件。从外表看，文件就是神秘的黄金三角。事实上，它记载了和“小莉莎”有关的资料。

现在，她基本上破解了这份文件，只有一小部分还不能搞清楚。这些不影响它的建造。只是，他们还不能完全发挥它的能力。

“警报！发现不明飞行物。警报！发现不明飞行物。”这种机械特有的声音总是与不好的事联系在一起。

加农很快发出了命令：“全体指挥官，立即到会议室集合。”

“还有，把那个你们以为是赛尔达的带过来。”阿莉莎补充了一条命令。

“如果我没猜错，他们来了。他们想要征服我们。”现在的阿莉莎显得很无奈，一点把握也没有。

赛尔达问：“姐姐，你们准备的怎么样了？现在没有把握？”

“这是怎么回事？”众人都感到很奇怪，把自己的目光盯在了加农那里。

加农显得很平静，对大家解释说：“阿莉莎是我族新一代的智者。”很简单的一句话，使大家从怀疑变成了完全信任。

“我们只能赌一把了，赢了我们就能继续生存，输了我们就完了。”

这群指挥官的心情也很复杂，高兴的是可以为了自己的种族而战，担心的是这是依然不许失败的任务。他们还是说出了自己该说的：“为了我族的利益，请给我们任务吧。”

“按照我族的传统，智者负责提出作战计划，魔王负责带兵行动。智者阿莉莎，请指示。”没有比现在的加农更像标准的魔王的了。

“我的计划是派赛尔娜说服林克，让他和我族年轻一代最强战士撒旦？德库拉突入敌人内部，破坏他们的总指挥。王带领其他人正面抵抗。我们还有我们的移动堡垒‘小莉莎’，只要能撑到破坏他们的指挥中心我们就胜利了。”

首先表态的是赛尔娜：“是，姐姐，保证完成任务。我现在就出发，说服林克。”

“是，伟大的王。”对撒旦来说，有机会战斗就可以了。

在众人的共同努力下，经过艰苦的战斗，外星人被赶走了。送走林克后，加农把自己魔王的位置让给了撒旦？德库拉，自己和阿莉莎一起回家了。

“一切都结束了。”看到自己的家后，加农松了一口气。经历了长时间的战争，他已经很累了。“莎莎，我们回家吧。以后的事都交给那些新人吧。未来还是要靠他们。现在可以告诉我真相了吧。”

“黄金三角是我在一个偶然的机会得到的，在得到它时，我已经知道我要肩负重要的使命。他们想要征服我们。只是他们家里不平静，我们才有机会。我妹妹赛尔娜一向完全信任我，否则也不会有所谓的‘赛尔达公主’了。我不想让你为了我放弃自己的国家和人民，所以才要用另一身份接近你，帮助你。现在已经没有赛尔达了，剩下的只有赛尔达传说。”

FIN

联机结局

林克进入加农军的主基地后，发现有很多通路。某个不属于这个世界的人想：“有一种叫兵海战术的，如果把我的兄弟们都叫过来，我就不信找不到路。”

借用了某种加农那个世界的人不能理解的力量，成千上万的林克聚集到了加农的主基地外面。加农的军队根本就挡不住这群林克。

基地里，有很多林克主动担任路标，这有一部分林克阻止迷宫的变化，其余的都向前冲。

基地中心那里的人根本就挡不住数不清的林克。在竞争屠杀之王的过程中，他们之间也有冲突。快把基地里加农军清除完时，加农赶回来了。可惜的是，只有几个林克每人给了他一下他就挂了，然后就是林克们分成了几个军团，互相PK。最后有没有发展到真人PK就很难说了。

联机结局完

张竹舟	在新一轮掌机大战中，NDS的前景并不乐观，不过我还是会尽力支持它。
读者资料	17岁，男，615000，四川南昌长安中路电信干修所，兴趣：联机对战

修改狂结局

在“真·修改达人”的帮助下，林克有了超强的能力。加农曾抱怨过，也想要点好处。达人赏给了他还有他的军团最差的能力。

有了超强的能力，再加上大回旋斩的范围攻击，林克体会到了什么叫做单方面的屠杀。

有了修改达人的帮助，林克成了他所在的那个世界里的战神。在其他人眼里，他是屠夫，是死神。据说，被他发现的人没有能继续活下去的。

甚至加农的移动城堡“小莉莎”完成以后也没有和他抗衡的实力。林克的力量不属于那个世界。

在林克最后的一次战斗中，一切都停止了。只传来了不属于这个世界的声音：“不会吧，又改过头了？居然死机了。”

修改狂结局完

奇怪的结局

林克到加农的主基地后，发现了很多奇怪的东西。中间的是像城堡的物体，飘在空中，周围有大量的碟状物，也飘在空中。

“我不会是到了神界了吧？”林克这次是真的搞不明白了。如果不是周围有加农的军队，他是不会相信这是加农军的主基地。更不可思议的是加农的声音传了过来：“林克，你这个混蛋，怎么现在才到？”

林克现在彻底糊涂了，这一切都是真的吗？不是我疯了，就是他疯了。

“快点上来，我们这么多人等你一个，你好意思吗？”

基地里正在开宴会，一部分人是加农和他那一边的人，还有一些是林克没见过的，还有就是两个“赛尔达”。

“来，我为大家介绍一下，这位就是XX星军的总指挥，这位就是我提到过的林克，”这些就是林克记得我最后的话了。

很多人在传一个东西，加农显得很紧张，好像不希望别人看到，但也无力阻止了。里面的内容是：

第一页：这是我的私人日记，只想把自己的过去记录下来，留作回忆。

有几段话记录的是加农成为魔王前他的祖国面临危险时：为什么会这样？我们的战士是最强的，是最优秀的，为什么我们在对抗异族时总是很吃亏？难道是王所推行的骑士精神有问题？我真该死，身为魔族战士，居然要怀疑自己的王。

阿莉莎，你是我心中的女神。我要去为我们一族的荣耀而战了。恐怕以后没有机会去看你了……

这种一对一的打法在战场上根本就不现实。对方根本就不给我们这种机会。王就是被对方的车轮战害死的。我们的民族到了最危险的时刻，我一定要带领我们的战士赶走侵略者。我的表现能够证明我有能力带领我们的战士。胜利或者灭亡，我们已经没有第三条路了。阿莉莎，你等着吧，我一定会带领我们的战士赶走侵略者的。

实战证明了战场上只有胜利和失败，所谓的骑士精神在战场上根本就不实用。在推行我新研究出的几种战术后，我们的伤亡少多了，给对方造成的损伤大大增加。我是天才，胜利离我们不远了。莎莎，你还好吗？回去以后我就去看你。

还有些是记录加农被推选为魔王后：战争已经结束了。我们不只赶走了侵略者，还占领了一些土地。在大家的支持下，我成为了魔王。从今天起，我就要领导我们的人民建设自己的家园了。我不是很开心。莎莎，我的莎莎呢？你在哪呀？为什么不等我？

今天我去巡逻时看见了一个姑娘，她长得很像阿莉莎，不过，她不是，据说她是邻国的公主，叫赛尔达。我想看她又害怕看她。一看到她，我就想起了我的莎莎。除了眼睛颜色不一样别的地方都好像呀。莎莎，你究竟在哪里呀？”

其实，所谓的赛尔达公主，阿莉莎，智魔都是同一个人。

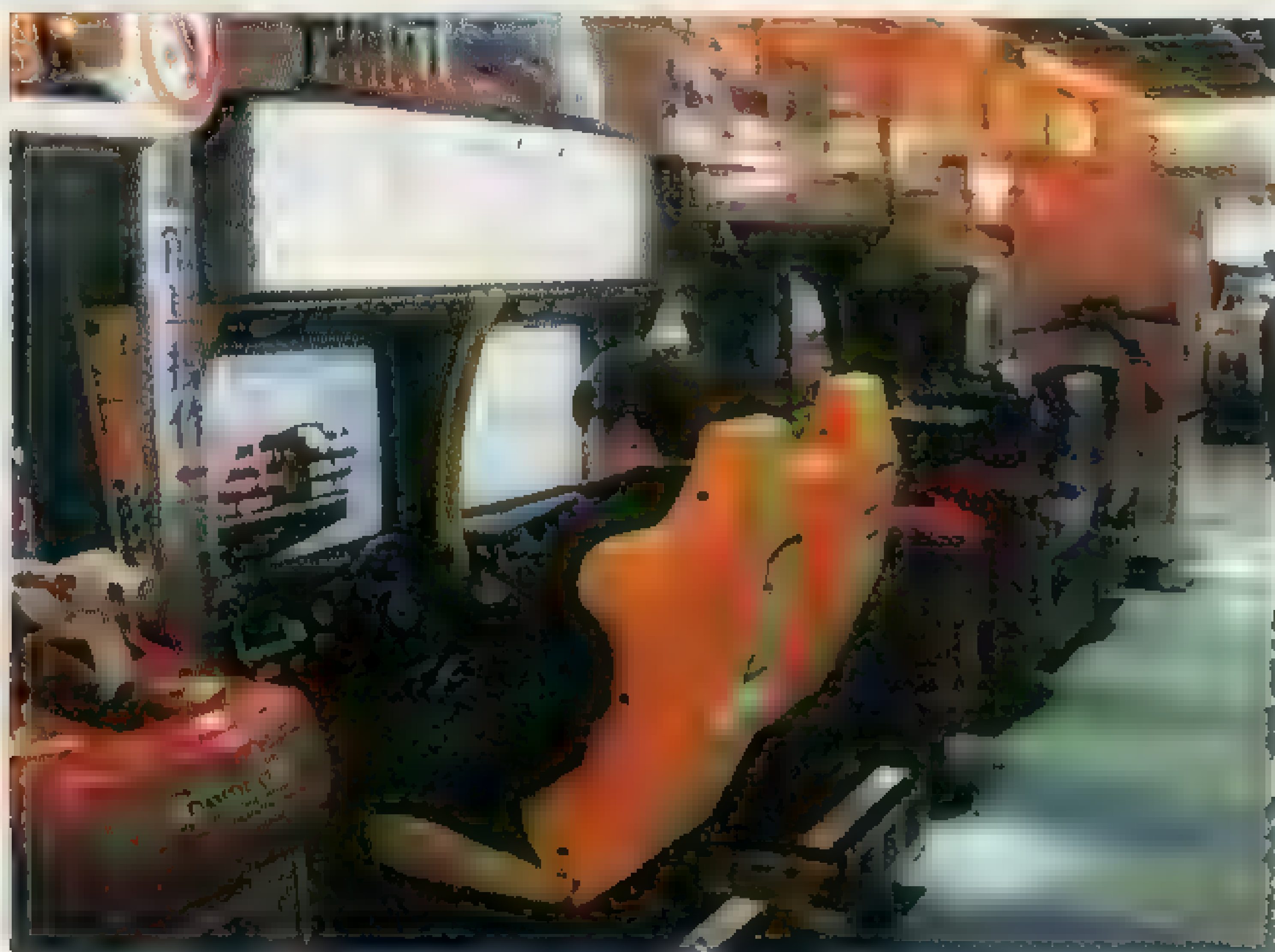
奇怪的结局完



钱佳君	对于新主机，尤其是SONY出品的东西，总是不急于入手，还是观望。
读者资料	23岁，男，200335，上海福家路255弄34号402室，兴趣：游戏

我的游戏情结究竟何时才能解开……

我出生在一个小城，父母是文工团的骨干，他们每天都忙于自己的工作，几乎没有时间陪我，为了表示歉意，在我五岁生日的那天收到了一台“小霸王”（很多年之后我才知道那叫FC）。在那个时代能有一台游戏机是件很了不起的事，所以年少的我在高兴的同时也很感激我的父母，他们在百忙之中还不忘没有玩伴玩耍的我，这是多么的关心我啊！就这样，我有了第一台FC机。



到了小学四年级，开始流行打街机，一个昏暗的房间摆了七八台机器，人们就坐在机器前玩，大多是《三国志》、《KOF'97》之类。我有一段时间很迷街机，不过，在这种恶劣的环境下怎么也不会很舒服，所以，很快的街机便没落了。

第一次接触到PS是在六年级，那精美的画面、流畅的动作根本不是FC所能比拟的。当PS在小城刚出现不久，我就把存了六年的积蓄拿出来买了一台PS，当时我的朋友们都羡慕不已，更有甚者有人居然为了玩PS在我家待了一天一夜，直到他母亲来找，他才依依不舍地离开。那时的PS游戏很单一，除了《KOF'97》《游轮格斗》等游戏以外，复杂的游戏很少，所以我一直在FC上玩RPG游戏（PS上虽然也有，可大部分看不懂），直到《恶魔城》和《FF8》的出现，一改我对PS游戏的看法。《恶魔城》那精美的画面、复杂的地图，《FF8》那完美的剧情、动听的音乐令我拍案叫绝，就在这样一个以PS为主流的时代，GBA出现了。

它的出现是那样的沉默，以至于大部分玩家压根没把注意力放在这个新掌机上面，值得庆幸的是我发现了它。当我在商店里看见它时，我就感觉到这必将迎来游戏市场上另一个类似流行PS的风景。于是在一段时间后，我拥有了一台GBA，纯白色的机身，好像在向我夸耀它的每一点都是全新的（后来一段时间出现的翻新机把我吓得够呛），那流畅的曲线、宽大的屏幕仿佛在说：“以后游戏市场一定唯我独尊。”虽然这想象夸大了一点，不过从2002年GBA出现以来，掌机市场一直是它独占鳌头。

我最爱的GBA游戏是高桥兄弟所制作的《黄金太阳》系列，那精美的画面、动听的原创音乐都超过了90年代末的电脑游戏，在世界观方面也出人意料地选择了炼金术的世界，解谜的成份很多，大大增加了游戏的趣味性，同时也能更好地为世界观支配下的剧情服务，让玩家融入到游戏中去。当《黄金太阳2》通关时大家就都会明白：原来坏蛋们也是为了村子才会点燃灯塔。这不禁让人产生深思：当两方利益受损时坏人做坏事的出发点也是好的。

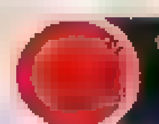
游戏机是这么一个东西，让人在游戏中思考人生，思考其中所包含的哲理，而并不是一味的沉溺其中，这是我、相信也是每一个游戏制作者的想法。

□文／吴健雄 编／天意



后记 最后一次修改文章已经是1月17日22点21分了，我想起小时候打游戏时的情形，忍不住长叹一声“我的游戏情结，究竟何时才能解开……”

孙鹏	生活是一场RPG，秘籍还是那本《掌机迷》。
读者资料	18岁，男，330006，江西南昌中山路繁荣巷3号3栋602，兴趣：玩SP、听欧美摇滚



GBA游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新GBA软件发售时间表　截止统计时间：2005年2月3日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年2月10日	HUDSON THE BEST 鼻毛暗杀拳	HUDSON	RPG
2005年2月17日	LEGENDS 复苏的试练之岛	BANDAI	RPG
2005年2月24日	洛克人EXE5 卡奈尔之队	CAPCOM	RPG
2005年3月10日	千年家族	任天堂	SLG
2005年3月10日	目标！甲子园！	TASUKE	SPG
2005年3月24日	真・三国无双ADVANCE	KOEI	ACT
2005年3月	杰作选！大盗伍佑卫门1・2	KONAMI	ACT
2005年4月21日	洛克人ZERO 4	CAPCOM	ACT
2005年4月	THE TOWER SP	任天堂	SLG
2005年春	海贼王 龙之梦！	BANDAI	A・RPG
2005年春	桃太郎电铁G	HUDSON	TAB
2005年春	名侦探柯南 黎明的纪念碑	BANPRESTO	AVG
2005年夏	BLEACH	SEGA	ACT
2005年夏	甲虫王者 通往最伟大的冠军之路	SEGA	ETC
未定	超级方块战士ⅡX	CAPCOM	PUZ
未定	章鱼球	IDEA FACTORY	PUZ
未定	晃晃悠悠大金刚	任天堂	ACT
未定	MOTHER3	任天堂	RPG
未定	少年侦探团 ~红眼的魔人~	SUCCESS	AVG



PSP游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新PSP软件发售时间表　截止统计时间：2005年2月3日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年2月17日	泰格伍兹PGA之旅	EA	SPG
2005年2月24日	Another Code ~双重记忆	任天堂	AVG
2005年2月24日	Meteors	BANDAI	PUZ
2005年3月10日	Pacpix	NAMCO	PUZ
2005年3月17日	牧场物语 小矮人工作站	MMV	SLG
2005年3月24日	怪蛋英雄	SQUARE ENIX	RPG
2005年3月24日	Touch!卡比 魔法的画笔	任天堂	ACT
2005年3月24日	侦探・癸生川凌介事件谭 假面幻影杀人事件	元气	AVG
2005年3月31日	役满DS	任天堂	TAB
2005年4月	滚滚兔	SUCCESS	ACT
2005年4月	大盗伍佑卫门	KONAMI	ACT
2005年4月	任天狗	任天堂	SLG

2005年春	超执刀 Caduceus	ATLUS	ACT
2005年春	超级公主碧奇	任天堂	ACT
2005年春	极品飞车 地下狂飙	EA	RAC
2005年春	火影忍者 最强忍者大结集3	TOMY	ACT
2005年	Lost in Blue	KONAMI	A・AVG
2005年	冒险王比特	BANDAI	RPG
未定	恶魔城	KONAMI	A・RPG
未定	马里奥赛车	任天堂	RAC
未定	高级战争	任天堂	SLG
未定	银河战士 猎人竞技场	任天堂	FPS
未定	游戏王 Nightmare Troubadour	KONAMI	卡片游戏
未定	炸弹人	HUDSON	ACT
未定	动物之森	任天堂	ETC
未定	口袋妖怪 珍珠	任天堂	RPG
未定	口袋妖怪 钻石	任天堂	RPG
未定	真・三国无双	KOEI	ACT
未定	逆转裁判	CAPCOM	AVG
未定	最终幻想3	SQUARE ENIX	RPG
未定	最终幻想 水晶编年史	SQUARE ENIX	RPG
未定	JUMP明星大乱斗	任天堂	ACT

NDS游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新NDS软件发售时间表　截止统计时间：2005年2月3日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年2月10日	波波罗克罗伊斯物语	SCE	RPG
2005年2月17日	极品飞车 地下狂飙	EA	RAC
2005年2月24日	NAMCO博物馆	NAMCO	ETC
2005年2月24日	新天魔界～GOCⅣ Another Side～	IDEA FACTORY	S・RPG
2005年3月3日	永恒传说	NAMCO	RPG
2005年3月24日	泰格伍兹PGA之旅	EA	SPG
2005年3月	捉猴P！	SCEI	ACT
2005年春	伊苏～纳比斯汀之方舟	KONAMI	A・RPG
2005年春	BLEACH	SCE	FTG
2005年	天地之门	SCEI	A・RPG
2006年	CRISIS CORE 最终幻想Ⅶ	SQUARE・ENIX	A・RPG
未定	首都高BATTLE	元气	RAC
未定	CODED ARMS	KONAMI	FPS
未定	魔界战争	日本一SOFTWARE	S・RPG
未定	EX人生游戏PSP	ATLUS	SLG
未定	幻侠乔伊	CAPCOM	ACT
未定	胜利十一人	KONAMI	SPG
未定	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX	SCEI	ACT
未定	天外魔境	HUDSON	RPG

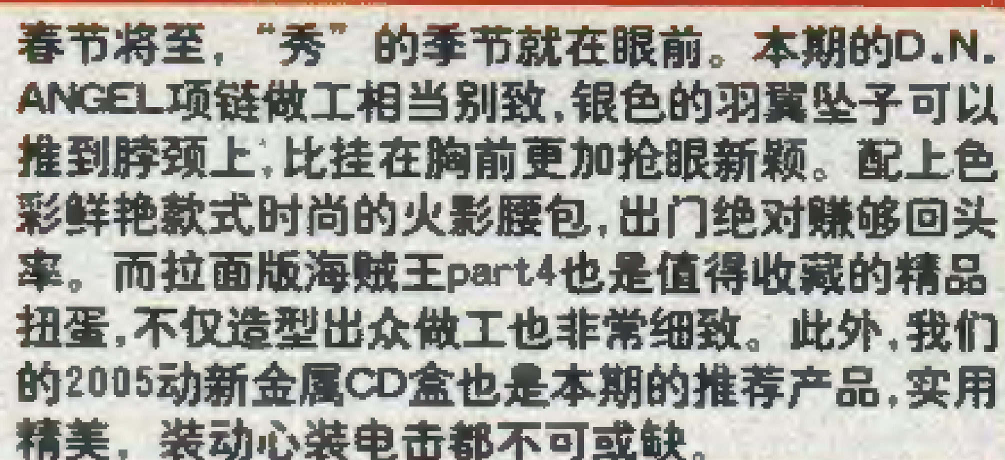
次世代传媒 GAME.cn 次世代商城

经典周边再汇集，动漫魅力无限放！
2005年——全新的面貌，不变的诚信

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。（例：周边1034,2046,3047）会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元（含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费）。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 邮购电话：010-64472177/64472180

每张汇单邮费一律10元！



春节将至，“秀”的季节就在眼前。本期的D.N.ANGEL项链做工相当别致，银色的羽翼坠子可以推到脖颈上，比挂在胸前更加抢眼新颖。配上色彩鲜艳款式时尚的火影腰包，出门绝对赚够回头率。而拉面版海贼王part4也是值得收藏的精品扭蛋，不仅造型出众做工也非常细致。此外，我们的2005动新金属CD盒也是本期的推荐产品，实用精美，装动心装电击都不可或缺。

2005年动新豪华金属CD盒 ¥20 编号：6118 新款上市
正面 背面
●动新2005年的CD收纳盒，可收纳24张碟片。金属外壳保护更完美，防震防潮，装进一整年的精彩。

D.N.ANGEL项链 ¥29 编号：2079 新款上市
●杉崎由绮的热门大作《天使怪盗》的天使羽翼项链，制作精美，眩亮耀眼。

海贼王扭蛋part4 8件组 ¥59 编号：4992 新款上市
●妙趣横生、涂装细致的超精美拉面篇海贼王主题场景扭蛋套装，每个人从表情、动作到身上的的汗滴都极之逼真，是近期不可多得的海贼王优质周边之一。

火影水晶钥匙扣5件组 ¥35 编号：2091 新款上市
●带有D字扣和普通钥匙圈，既可以当钥匙链也可以当作书包挂饰。

火影腰包 ¥36 编号：2080 新款上市
●可穿在腰带上也可直接挎在腰上，袋口为抽拔式。橙黄色时尚青春、材质柔软结实，大小适中装个手机、钱包绰绰有余。

火影忍者项链戒指套装 ¥16 编号：6107
●木叶标志的坠子配以炫亮的银色绞链以及刻有黑色木叶标志的戒指。

写轮眼组合吊牌 ¥19 编号：4970
●由前后两块吊牌重叠组合成宇智波家族写轮眼的图案，设计巧妙效果出色。

火影忍者大围巾 ¥25 编号：6095
●乳黄色的火影围巾，蓬松柔软，两端分别精绣NARUTO的字样和木叶标志。尺寸约为150x30CM。

超人特工队四件组 ¥24 编号：4969
●火辣的Violet、可爱的Dash、万能妈妈Elastigirl还有我们的英雄Mr. Incredible登场。平均高约7CM。

网王校服手机包 ¥24 编号：4981 不含MP3哟！
●青学校服的手机包，附带背带，2个袖子为安全扣。也可以用来装MP3、MD并直接斜背在身上，便利实用。

酷拉皮卡手链（一条） ¥38 编号：4947
●从治愈拇指链、束缚中指链到审判小指链，真实再现了酷拉皮卡的具现化系锁链。

钢炼兄弟联金属钥匙扣 ¥15 编号：5061
●钢炼的钥匙扣，也可以当作项链坠使用。设计同样非常独特。

钢炼兄弟联Q版手机挂饰 ¥16 编号：6051
●超可爱的Q版阿尔和爱德华头像的手机链，绳套也相当别致时尚哦。

合金装备猎狐犬吊牌 ¥15 编号：6073
●黑底配上银白色猎狐犬部队标志，强烈的色差对比，简洁的设计，够性格！

犬夜叉兄弟联手机挂饰 ¥16 编号：6062
●犬夜叉与杀生丸，一对冤家兄弟，两种不同的性格，同样的人气超绝。

合金装备索利德全金属雕像 ¥29 编号：5050
●全合金材质打造采用高档电镀黑镍特种工艺，手感沉重造型逼真。

太空战士八枪刀（裁纸刀） ¥39 编号：5049 特别推荐
●光泽感十足的金属刀身，做工精细的狮心剑图案，Squall和Seifer的专用武器如今你也能拥有！

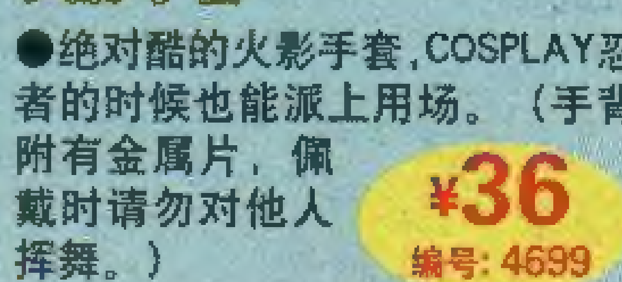
炼金术项链红版 ¥16 编号：6039
●正统版的红色炼金术项链，以前错过的人这次可要赶快行动了！

炼金术项链黑版 ¥16 编号：5038
●不同于普通版的红色炼金术项链，黑色的标牌更加时尚前卫。

火影青蛙钱包 ¥29 编号：4903
●鸣人特有通灵兽，超搞怪大青蛙出击！想想看从它的嘴里掏出零钱的样子，足以吸引周围所有人的眼光哦。

火影卷轴书包（红） ¥36 编号：4824
●使用了卷轴式的设计，新奇别致，火焰般的红色再加上火影标志更是分外抢眼。

火影卷轴书包（绿） ¥36 编号：4835
●绿款的火影书包，更适合男孩子使用。



火影手套 ¥36 编号：4699
●绝对酷的火影手套，COSPLAY忍者的时候也能派上用场。（手背附有金属片，佩戴时请勿对他人挥舞。）